

JETZT MIT DVD NUR DM 9,99
Gewalt in Actionspielen
Panikmache oder Jugendgefährdung?
PC Games analysiert die Spiele-Szene.
11/2001 DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,-
Dr 1.900,- Lit 11.300 sfr 9,90 hfl 12,80
öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-
€ 5,11
Wissen, was gespielt wird
PC Games
DVD
TOP-SPECIAL AUF DVD UND IM HEFT
Anno 1503
Mit vielen Animationen und Trailer!
Return to Castle Wolfenstein
TOP-VIDEO
So spielen sich die Multiplayer-Schlachten wirklich!
IL-2 Sturmovik
TOP-DEMO
Auf diese Simulation werden Sie fliegen!
KOMPLETTER DVD-INHALT AUF SEITE 3
Duell der Super-Compilations
Wir packen aus: Play the Games 4 vs. Gold Games 5.
Welche Spielesammlung bietet mehr fürs Geld?
DIE MUSS JEDER FAN HABEN:
NUR IN PC GAMES
Commandos 2-Tastatur-Schablone
Jetzt spielen auch Sie Commandos 2 wie die Profis!
COMMANDOS
3D-Grafikkarten: Die ultimative Marktübersicht
30 Grafikkarten im Test: Wer darf jetzt zuschlagen? Wer sollte noch warten?
Der Krieg der Laserschwerter: Schnetzeln Sie sich mit Kyle Katarn und neuen Jedi-Kräften durch das Imperium!
Jedi Outcast
Siedler 4 deklassiert!
Sensation: Wiggles auf Anhieb neue Nr. 1!
Auf zehn Seiten getestet: Innovativer Aufbauspaß in brillanter 3D-Optik!

AQUA NOX

INFERNO UNTER WASSER

Wir schreiben das Jahr 2666. Die Oberfläche der Erde ist unbewohnbar und Machtkämpfe wüten in gigantischen, schillernden Tiefseestädten, während Abenteurer und durchgeknallte Söldner eine fantastische und detaillierte Unterwasserwelt erkunden. Du bist Emerald »Dead-Eye« Flint, ein harter Söldner, der in den Tiefen der Ozeane zwischen die Fronten kriegsführender Machtblöcke gerät. Pralle Action, zupackende Dialoge und eine spannende Story werden jeden Spieler mit sich ziehen...



»Was da zu sehen ist, darf getrost als bahnbrechend bezeichnet werden.« PC Games 04/01

»...kinnladenentgleisende Animation« PC Player 06/01

»...in puncto Grafik schlägt Aquanox jeden aktuellen Ego-Shooter. Selbst Unreal 2 und Max Payne müssen sich da gewaltig anstrengen« Gamestar 08/2001

www.aquanox.de

Ab 11.10. überall erhältlich





TER WASSER

- packende Gefechte
- überwältigende 3D-Grafik in bisher nie dagewesener Qualität
- 9 unterschiedliche Spielerschiffe
- spannungsgeladene Story mit über 30 Einzelspielermissionen
- über 40 verschiedene Gegner und gigantische Kreaturen
- im Netzwerk spielbar, Deathmatches, Teambased, etc.
- phantastischer Soundtrack
- lange anhaltender Spielspaß

Optimiert für Intel® Pentium® 4 Processor






TARNUNG
IST ALLES!
COMMANDOS 2
ES IST DA!


Du hast einen Auftrag. Du hast ein Team aus Spezialisten. Und Du hast einen unerbittlichen Gegner. Erste Regel: bleib unentdeckt. Zweite Regel: bleib ruhig. Dritte Regel: bleib am PC, was immer auch passiert. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Jetzt im Handel. Und in Deinem Leben.
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com
PC CD
Commandos 2: Men of Courage™ ©Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.



DELL™ Gamer PC DIMENSION™ 4200/4300

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz oder Intel® Celeron™ Prozessor
- 128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz
- 40 GB** ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 100 GB** Festplatte nur 232 DM
- **64 MB nVidia GeForce3 Karte 4x AGP Grafik**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman kardon HK 395 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 448 DM gegenüber einem hochgerüsteten 4300 Allround System

2.299 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Celeron™ Prozessor, 1 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **2.699 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz **2.999 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** **3.899 DM**

Finanzierung schon ab **74 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Flat Display Monitor UltraScan P991 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S., 107 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz **nur 1.159 DM**



4312 – D521001

DELL™ Videoschnitt PC DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **60 GB** ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für 100 GB** Festplatte nur 232 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafikkarte mit TV-Out**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- harman kardon HK 395 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- **Analoge/Digitale IEEE Videoschnittkarte inkl. MGI Video Wave IV**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM),
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 818 DM gegenüber einem hochgerüsteten 8200 Allround System

3.499 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz **3.899 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** **4.699 DM**

Finanzierung schon ab **113 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

15" TFT Display 1503 FP
Auflösung 1024 x 768, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 70°/ V 55°
nur 1.049 DM



4312 – D931001

DELL™ High-End PC DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **100 GB** ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer
- **IEEE 1394 Firewave Controller Karte**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 1.014 DM gegenüber einem hochgerüsteten 8200 Allround System

3.999 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz **4.399 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** **5.199 DM**

Finanzierung schon ab **129 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" TFT Display 1701 FP
Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 80°/ V 80°,
nur 2.089 DM



4312 – D941001

Pressestimmen

„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin „Anbieter des Jahres 1999", PC Direkt 02/2000

Service:
„Bester Service", PC Magazin 05/2001
„Hardware Test Platz 1", PC Welt 06/2000
„Sehr Gut", ARD Ratgeber Technik 06/2001



DELL™ Multimedia PC DIMENSION™ 4200/4300

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **256 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
- **60 GB** ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für 100 GB** Festplatte nur 232 DM
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman kardon HK 395 Stereo-Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- V.90 Daten/Fax Modem; Aufpreis für ISDN-Karte nur 150 DM
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 436 DM gegenüber einem hochgerüsteten 4300 Allround System

2.799 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Celeron™ Prozessor, 1 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **3.199 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz **3.499 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** **4.399 DM**

Finanzierung schon ab **90 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

21" Flat Display Monitor UltraScan P1110 mit FD „Trinitron®" CRT 19.8" V.I.S., 121 kHz, 0.24 mm, max. 1600 x 1200/85 Hz
nur 1.859 DM





4312 – D531001

DELL™ Peripherie-Geräte

Lexmark Z33
9 S./Min. s/w, 5 S./Min Farbe, 2400 x 1200 dpi — **169 DM**



HP DeskJet 959C
11 S./Min. s/w, 8,5 S./Min Farbe — **349 DM**

HP DeskJet 980 Cxi
15 S./Min. s/w, 12 S./Min Farbe — **549 DM**



NEU! HP PSC 750
Drucken, Kopieren, Scannen — **579 DM**



Lexmark X73
All-In-One Imaging Center — **489 DM**

HP ScanJet 4400
1200 dpi, 48-Bit — **269 DM**



AVM FRITZ! Card USB v2.0 — **159 DM**

Besuchen Sie unseren Online Shop für Zubehör.
www.dell.de/dellware
Versandkosten nur 25 DM.

DELL™ Upgrades

Digitale/analoge Videoschnittkarte
- Digitale (iEEE 1394) und analoge (S-VHS und Cinch) Anschlüsse
- Top aktuelle Videoschnittsoftware schon im Lieferumfang enthalten: MGI Videowave IV
- Ideal zur Videobearbeitung von zuhause oder im Büro - die Karte kann fast alles, was es an bewegten Bildern gibt, aufzeichnen.
- Einfache Anschlussmöglichkeit durch die externe Anschlussbox

nur 695 DM

Logitech Cordless Desktop iTouch mit kabelloser Tastatur und Maus!
- Schluss mit dem Kabelwirrwarr auf Ihrem Schreibtisch
- Mit 12 Zusatztasten zur Multimedia/Internet Steuerung
- Ergonomische Maus

statt Standard Tastatur und Maus **nur 150 DM**

Kodak DX 3600 Digitalkamera
2,3 Megapixel, 8 MB Speicher, LCD Display, Autofocus 2x optischer Zoom, 3x digitaler Zoom
nur 949 DM




Exklusiv nur bei Dell™ im edlen schwarzen Design: Lexmark Z32
Aufpreis zum Dell™-System **nur 115 DM**

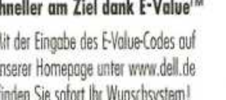












VALUE

Schneller am Ziel dank E-Value™
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

MARKENQUALITÄT DIREKT VON DER NR. 1*

Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0800/7 07 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/5 67 6 08 Geschäftskunden, Tel. 01 79/5 67 6 07 Privatkunden, Fax 01 79/5 67 6 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15, Tel. 0 22/799-01 01, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch



*** „Dell ist weltweit größter PC-Hersteller" Quelle: IDC Q2/2001**

intel inside pentium 4

0800/7 07 33 55 | **www.dell.de**



Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit



Alles nur ein **Spiel?**

Montag | 3. September 2001

Seit heute residiert PC Games im neuen Verlagsgebäude der Computec Media in Fürth. Bitte beachten Sie die neue Adresse im Impressum, wenn Sie uns schreiben.

Dienstag | 11. September 2001

Jeronimo Barrera von Rockstar Games (**GTA 3**) ist fassungslos: Der Spieledesigner ist in der Redaktion zu Besuch und muss am TV-Gerät mit ansehen, wie das World Trade Center in unmittelbarer Nähe seiner Firma in Manhattan in sich zusammenstürzt. Tags darauf wird sich herausstellen, dass seine Kollegen ebenso Glück im Unglück hatten wie viele andere Mitarbeiter von Spieleherstellern, die sich in New York und Washington aufhielten.

Mittwoch | 12. September 2001

Der Schock der Terror-Anschläge sitzt noch allen Mitarbeitern in den Knochen. Aus Respekt vor den Opfern erscheinen heute keine News auf www.pcgames.de. Weitere Hintergründe zu den Folgen der Terroranschläge im Hinblick auf PC-Spiele lesen Sie ab Seite 14.

Montag | 17. September 2001

Schon bisher profitierten PC-Games-Leser bei allen Hardware-Themen von der langjährigen Erfahrung unseres Schwestermagazins PC Games Hardware. Zwecks Transparenz und Einheitlichkeit stellen wir das Wertungsschema auf das im Hardware-Bereich übliche Schulnoten-System um – erstmals eingesetzt im Grafikkarten-Marktüberblick ab Seite 44.

Dienstag | 18. September 2001

Was unter fast klinischen Testlabor-Bedingungen (inklusive jungfräulicher Festplatten und aufgeräumter Windows-Registries) wunderbar funktioniert, lässt so manchen PC-Games-Leser verzweifeln: Der bislang verwendete Benchmark-Test 3D Mark 2000 liefert unter Alltags-Bedingungen widersprüchliche und in der Regel zu niedrige Werte. Fragmentierte Festplatten, speicherresidente Programme (Virenscanner, E-Mail-Software etc.) – all das beeinflusst die Resultate. Bestärkt durch viele Briefe, E-Mails sowie Leserbefragungen verzichten wir ab sofort auf derartige Benchmarks; auch andere Messprogramme haben uns nicht überzeugt. Stattdessen haben wir unser Testverfahren weiter verfeinert und in eine – wie wir meinen – sehr übersichtliche und selbsterklärende Tabelle verpackt (siehe **Wiggles**-Test auf Seite 112). Bitte schreiben Sie uns, was Sie davon halten.

Freitag | 21. September 2001

Für **Max Payne** liegt ein Indizierungsantrag bei der Bundesprüfstelle in Bonn vor. Eine Indizierung des Action-Spiels zum 28. September 2001 scheint unausweichlich. Dies hat buchstäblich schmerzliche Konsequenzen – eine Indizierung wäre auch gleichbedeutend mit einem Werbeverbot für das Produkt. Die Folge: Wir dürfen Ihnen leider nicht die spielbare Demo auf CD/DVD anbieten; auch die Ergebnisse der Feedback-Umfrage landen in der Schublade – trotz Rekordbeteiligung. Die ausgelobten Preise verlosen wir natürlich trotzdem unter all jenen, die online und offline an der Umfrage teilgenommen haben.

Einen friedlichen Oktober und viel Spaß mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

DANIEL KREISS

... hat monatelang recherchiert, interviewt und Studien gewälzt. Und nicht schlecht gestaunt, mit welchen Halbwahrheiten und (bewussten?) Falschaussagen über „Gewalt und Computerspiele" diskutiert wird. Wenn Sie fundiert mitreden wollen: Der Report startet ab Seite 28.

JOCHEN GEBAUER



... ist einer der zwei „Neuen" bei PC Games. Action, Rollenspiele, Strategiespiele – sobald ihm eine Spiele-CD in die Hände fällt, wirft er sie begierig ins Laufwerk. In dieser Ausgabe stellt er Ihnen unter anderem die Piraten in **Anno 1503** und das Action-Rollenspiel **Throne of Darkness** vor.

HARALD WAGNER



... war zu Microsofts Vorführung des **Flight Simulator 2002** am Münchner Flughafen eingeladen – einen Tag nach dem Terror-Anschlag. Die Veranstaltung wurde selbstverständlich abgesagt. Stattdessen stellte sich der Simulations-Experte den Interview-Fragen der Radio-Sender.



Inhalt 11/2001

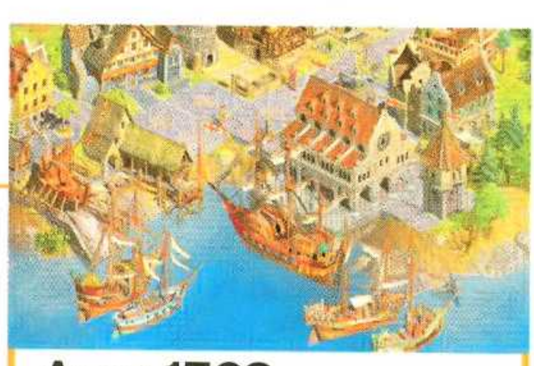
Aktuelles

News

Vorschau

Strategie

Action



Anno 1503

An die Waffen! **Anno 1503** lockt mit ausgeklügeltem Militärsystem im Kampf gegen Piraten und Angreifer. Details in der Vorschau!

Abenteuer

Sport

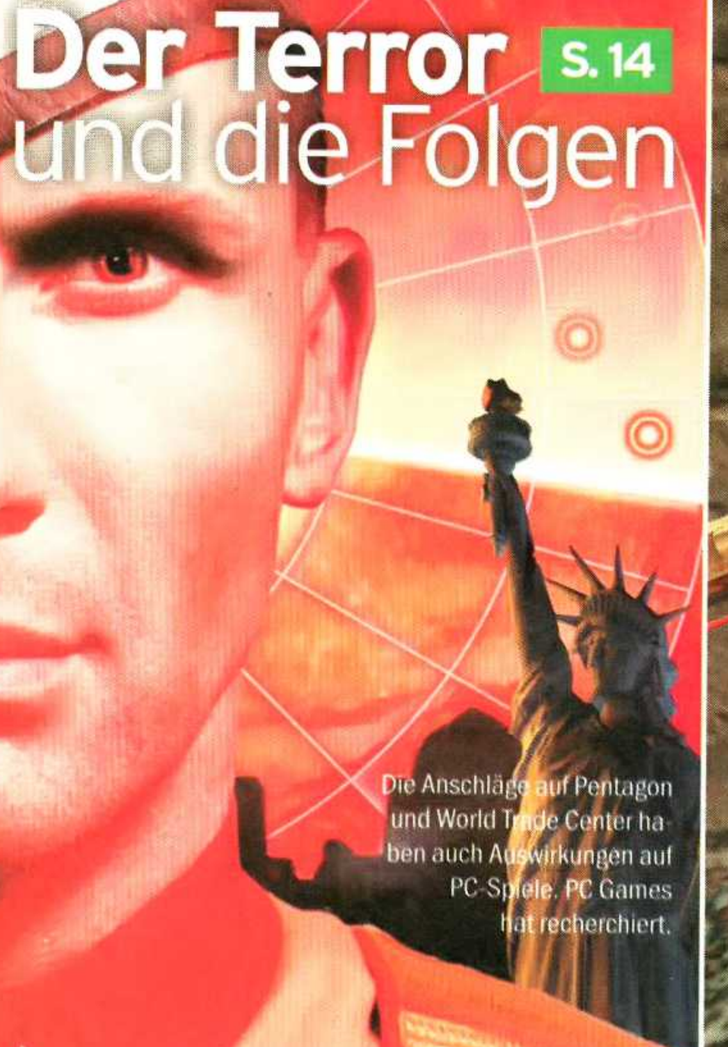
Test

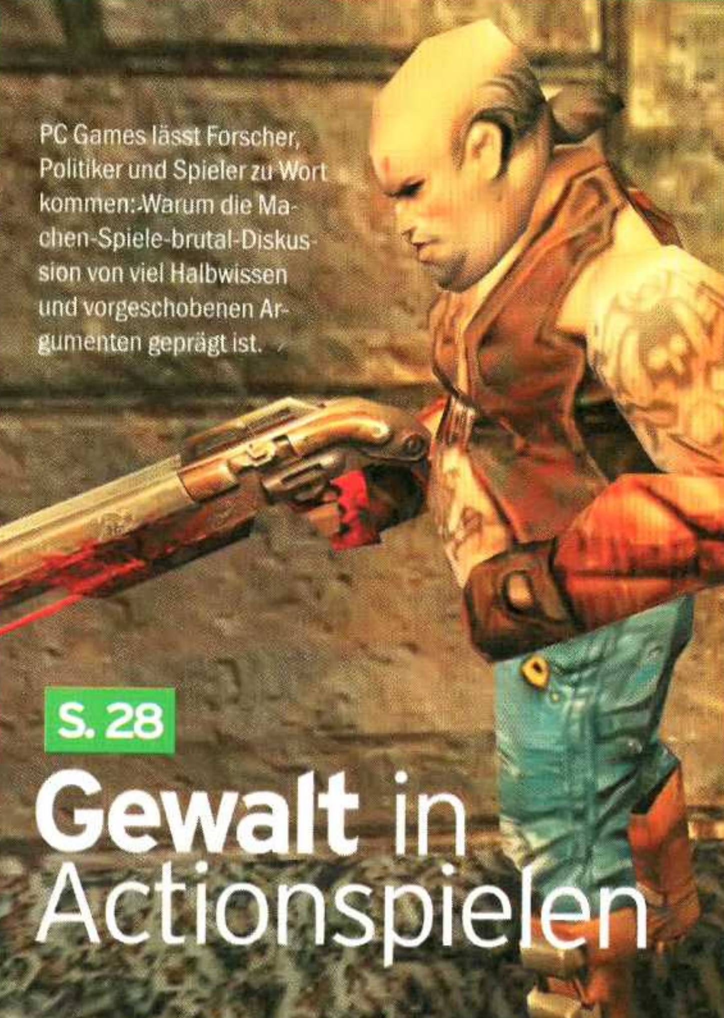
Spiel des Monats

Strategie

Action

AKTUELLES

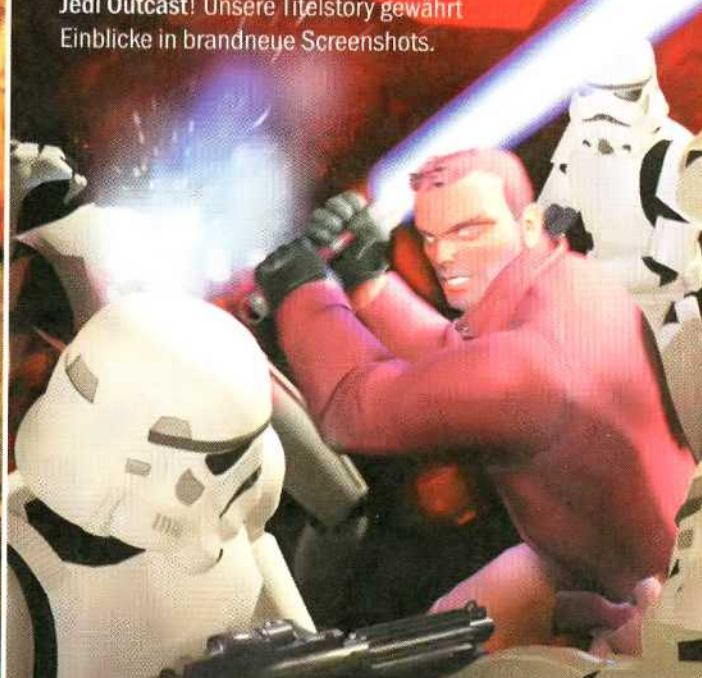




VORSCHAU



Im April des nächsten Jahres wird die Macht mit Ihnen sein: Dann erscheint **Jedi Outcast**! Unsere Titelstory gewährt Einblicke in brandneue Screenshots.



Abenteuer

Sport

Tipps & Tricks

Komplettlösungen/Spieletipps

Evil Twin

Ein Rotschopf sorgt für Furore: Cyprien hüpft und schießt sich durch die abgedrehteste Abenteuerwelt seit **American McGee's Alice.**

Kurztipps

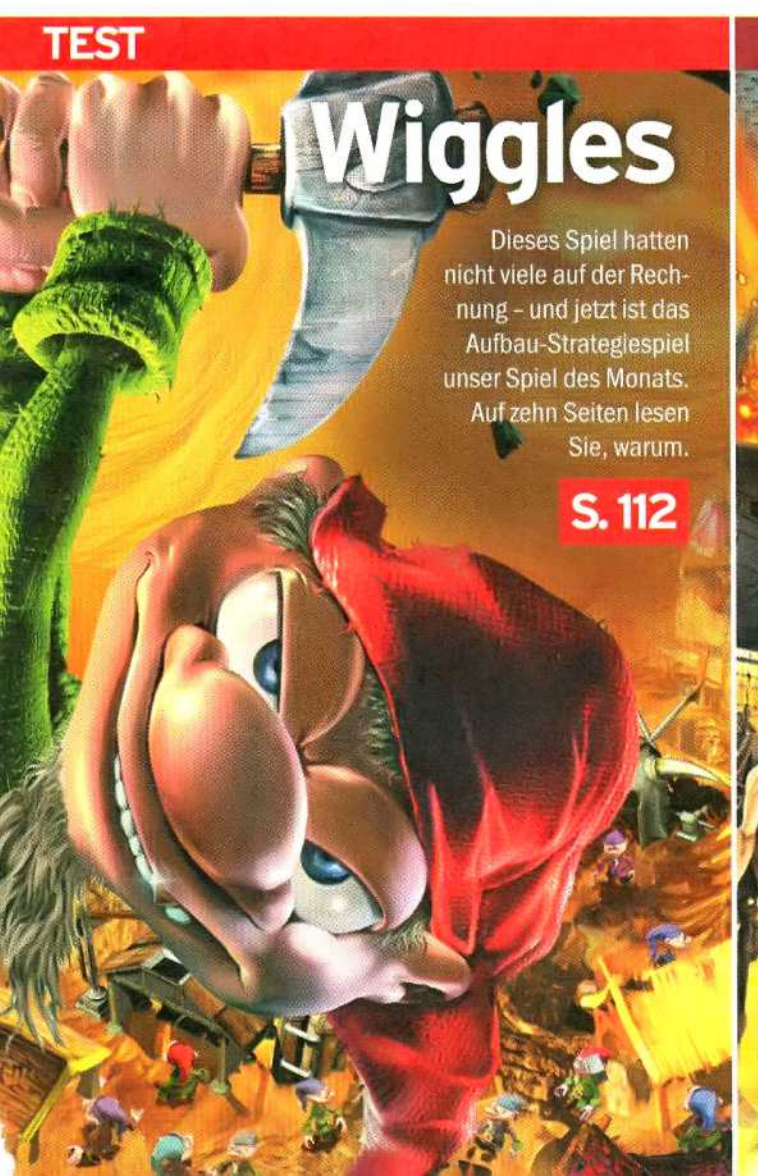
Hardware

News

Test

Wir machen Sie zum Profi beim Grafikkarten-kauf. Bei unserem Test von 30 Platinen erfahren Sie, welche am schnellsten und vor allem auch am günstigsten sind.

Service











Battle Realms

Im fernöstlichen Ambiente präsentiert sich das schmucke 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms**. Das Team um **C&C**-Miterfinder Ed Del Castillo legt besonders viel Wert auf eine lebendige Spielwelt, die Strategen viele taktische Möglichkeiten eröffnen soll. Hier sehen Sie, wie die Angreifer konsequent den Höhenvorteil nutzen und die chancenlosen Einheiten und Gebäude im Tal zerstören. Die hervorragenden und abwechslungsreichen Animationen der Truppen kann solch ein Standbild natürlich nicht wiedergeben. Nach dem Erscheinen des Titels Ende November dürfen Sie sich aber gerne selbst davon überzeugen.

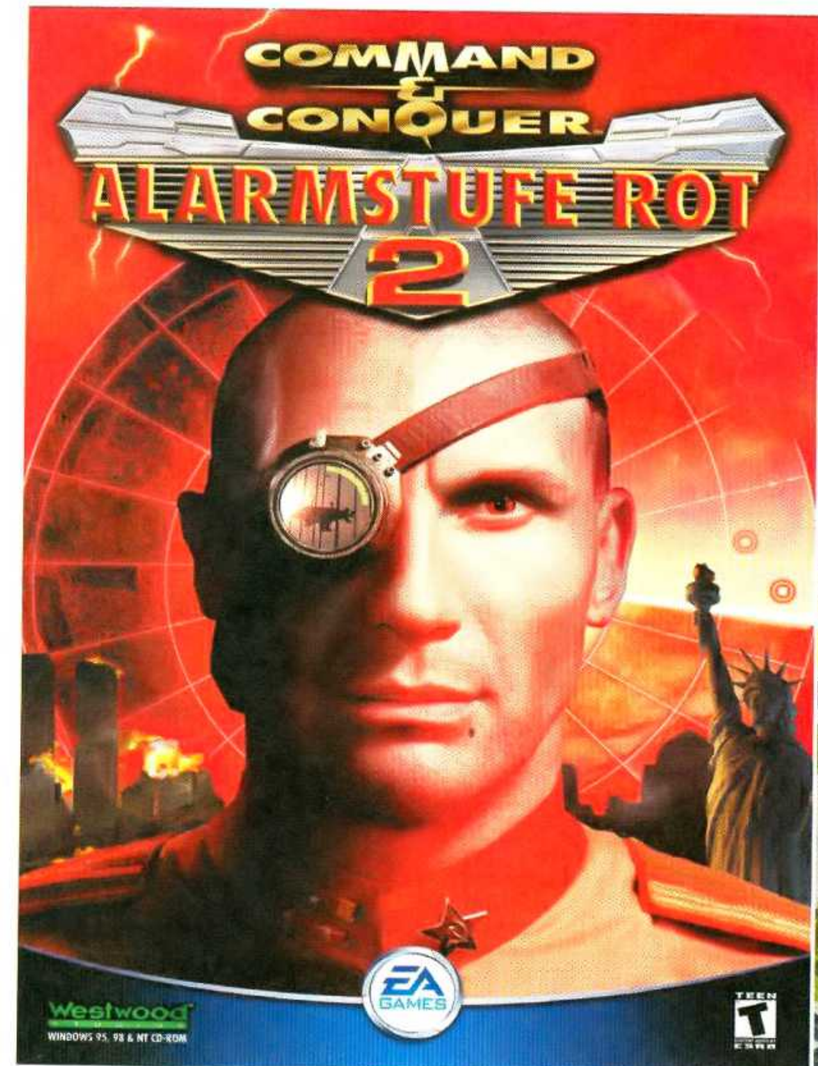
Entwickler .... Liquid Entertainment   Anbieter.................................Ubi Soft

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Wo PC Games draufsteht, muss auch PC Games drin sein.

Der Terror-Anschlag auf das World Trade Center hat neue Realitäten geschaffen – Realitäten, die man zuvor allenfalls aus Hollywood-Filmen à la Independence Day kannte. Oder eben aus PC-Spielen (siehe Bericht auf dieser Seite). Die Auswirkungen auf unser Hobby sind immens: Die Spielehersteller lassen durchblicken, künftig bei allen Projekten sehr viel sensibler mit dem Thema Gewalt umzugehen. Ob es in Sim City 4000 noch möglich sein wird, per Tastendruck einen Flugzeugabsturz auf Capitol, Pentagon oder Empire State Building auszulösen? Ich bezweifle es. Die schockierenden Ereignisse des 11. September sind auch an uns – und an dieser Ausgabe – nicht spurlos vorübergegangen: Das Echtzeit-Strategiespiel World War 3 wird bereits am Abend jenes Dienstags in einer Blitz-Redaktionskonferenz ausgemustert – unter anderem führen Sie in den Missionen mit irakischen Kamikaze-Einheiten einen Jihad (Heiligen Krieg) gegen den Westen. Verständlicherweise wollen wir keinem Redakteur die Beurteilung eines Spiels zumuten, bei dem es schwer fallen dürfte, so etwas wie Spielspaß oder Atmosphäre zu empfinden oder gar im Text rüberzubringen. Auch die Testversion von Rainbow Six: Black Thorn wird gestrichen – bereits in der ersten Szene gilt es, ein von Terroristen gekapertes Flugzeug zu befreien. Erst mehrere Tage nach dem Anschlag reagieren die betroffenen Hersteller und legen diese Titel vorerst auf Eis. Bei aller Trauer und Bestürzung haben wir alles darangesetzt, Ihnen auch diesen Monat eine komplette PC Games in gewohnter Qualität zu präsentieren. Deshalb haben wir PC-Games-Gastautor Michael Mittermeier und Spacerat-Zeichner Mathias Neumann gebeten, trotz der angespannten Situation nicht auf ihre Kolumnen und Comics zu verzichten (wie beide ursprünglich angeboten hatten). Wo PC Games draufsteht, muss auch PC Games drin sein. PETRA MAUERÖDER





TERMINVERSCHIEBUNGEN

Terror auf allen Bildschirmen

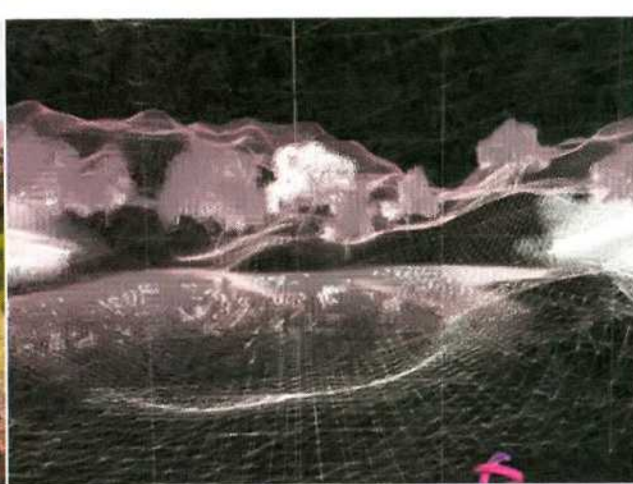
11. September 2001. Die Terroranschläge auf New York und Washington schockieren die Welt. Mal ganz abgesehen von den menschlichen Tragödien und politischen Folgen haben die Ereignisse auch Konsequenzen für die Unterhaltungsbranche: Etliche Kinofilme werden mit enormem Aufwand neu abgedreht oder geschnitten und zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlicht, da sie terroristische Hintergründe, Anschläge auf Hochhäuser oder einfach nur Bilder des World Trade Centers beinhalten (darunter **Spiderman** und **Men in Black 2**). Die Erscheinungstermine von Videos und DVDs (unter anderem die Special Edition von **Independence Day**) verschieben sich. Gleiches gilt für etliche PC- und Video-Spiele – auch hier wird derzeit allerorten überarbeitet und auf Eis gelegt. Auf dem Prüfstand stehen vor allem Spiele mit fiktiven Kriegsszenarien, wie sie etwa in Jowoods Echtzeit-Strategiespiel **World War 3** vorkommen. Dem Ego-Shooter **Duke Nukem Forever** könnte allein die Kulisse der New Yorker Skyline zum Verhängnis werden. Auch längst veröffentlichte Spiele wie **C&C: Alarmstufe Rot 2** sind betroffen: Auf der Verpackung ist das brennende World Trade Center zu sehen – derzeit wird das Titelbild ausgetauscht. Spiele, die den Kampf von Spezialeinheiten gegen Terroristen zum Inhalt haben (etwa **Half-Life Expo** oder **Black Thorn**), werden erst in einigen Monaten erscheinen – wenn überhaupt. Die nachstehende Tabelle ist bei weitem nicht vollständig, sondern nennt nur die bislang bekannt gewordenen Fälle.

Spieletitel	Problem	Status
Alarmstufe Rot 2	Packung zeigt brennendes World Trade Center/New-York-Szenario	Packung verändert
Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache	Story (Amerika im Krieg)	Verschoben
Counter-Strike 1.3	Missionen (Terroristen vs. Spezialeinheiten)	Zunächst verschoben, mittlerweile verfügbar
Duke Nukem Forever	New-York-Szenario	Verschoben
Flug Simulator 2002	World Trade Center im New Yorker Stadtgebiet	Gebäude entfernt/ggf. verschoben
Grand Theft Auto 3	New-York-Szenario	Verschoben
Half-Life Expo	Missionen (Terrorismus-Bekämpfung)	Inhaltlich verändert/verschoben
Majestic	Story (Weltverschwörung)	Mehrere Tage offline, mittlerweile wieder online
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn	Missionen (Terrorismus-Bekämpfung)	Inhaltlich verändert/verschoben
World War 3	Story (Amerika im Krieg)	Verschoben

CODECREATURES

Konkurrenz **für Carmack**





Die junge Programmierschmiede Codecult aus Bochum (eine Phenomedia-Tochter) arbeitet zurzeit an einem sehr ambitionierten Projekt: dem ersten professionellen Spiele-Design-Kit. Richtig angewandt, soll **Codecreatures** die Produktionszeit neuer 3D-Spiele um wenigstens 30 Prozent verringern. Das Programm selbst besteht aus vielen Einzelteilen. Neben der leistungsfähigen Grafik- und Soundengine gibt es Editoren für Partikeleffekte (Rauch, Feuer etc.), Objekte und auch Landschaften. Die erste Grafikdemo von **CodeCreatures** sorgte auf der ECTS in London für Trubel. Der war so groß, dass selbst Peter Molyneux und Kollegen von Lionhead und Raven Software (**Jedi Outcast**) vorbeischauten und stark beeindruckt waren. Im März nächsten Jahres soll das Programm lizenzierbar sein. Der Preis für den kommerziellen Einsatz beträgt je nach Umfang zwischen 27.000 und 100.000 Dollar – **Unreal 2**- oder **Quake 3**-Engine-Lizenzen kostet ein Vielfaches.

ASCARON

Sorgen um Patrizier-2-Macher



Der in Gütersloh ansässige Spieleentwickler Ascaron (**Patrizier 2**, **Anstoß 3**) hat Anfang September einen Insolvenzantrag gestellt. Zum zehnjährigen Firmenjubiläum hätten sich die 80 Mitarbeiter sicherlich ein erfreulicheres Geschenk gewünscht. Die Insolvenz (= Zahlungsunfähigkeit) bedeutet aber längst nicht das endgültige Aus: Das Unternehmen will den Netzwerk-Spaß **Ballerburg** (im Bild) und **Artefact** (**Commandos**/Rollenspiel-Mix) sowie das umfangreiche **Patrizier 2**-Add-on auf jeden Fall veröffentlichen und bemüht sich um Auswege aus der Krise. Dabei wird auch ein Verkauf der kompletten Firma an einen der großen Spiele-Konzerne nicht ausgeschlossen.

UMFRAGE DES MONATS

Finden Sie es richtig, dass Jowood den Erscheinungstermin von World War 3 auf unbestimmte Zeit verschoben hat?

- Ja, das Thema ist derzeit völlig unpassend. 48%
- Nein, schließlich handelt es sich um ein Spiel. 32%
- Bin mir unschlüssig. 19%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

SIMSVILLE

Überraschendes **Aus**



Maxis hat die Entwicklung von **Simsville** überraschend eingestellt. Das Designteam ist bereits anderen Projekten zugeteilt worden, eines davon **Sims Online**. **Simsville** war als innovative Mischung aus dem Städtebau von **Sim City 3000** und den Seifenopergeschichten aus **Die Sims** gedacht. Konkrete Gründe nennt Maxis nicht.

Neues Molyneux-Projekt

Wie Peter Molyneux gegenüber Journalisten bekannt gab, arbeiten seine Lionhead Studios an einem weiteren neuen Titel mit dem Arbeitstitel Dimitri. Genauere Angaben zu Inhalt oder Genre wollte der Star-Designer zu diesem frühen Zeitpunkt aber nicht machen, sprach aber von einem „völlig neuen Spielkonzept".

Wiggles-Macher bei Sunflowers

Kurz vor dem Verkaufsstart von Wiggles hat sich Sunflowers (Anno 1602 + 1503) beim Berliner Entwicklerteam SEK (Wiggles) eingekauft. Die Zusammenarbeit beginnt mit dem nächsten SEK-Spiel; Genre und Titel wurden bislang noch nicht enthüllt. Bislang ist Sunflowers am österreichischen Studio Max Design beteiligt, den Erfindern der Anno-Spiele.

C&C 4 bestätigt

In einem Interview ließ Westwood erstmals verlauten, dass ein vierter Teil der Command&Conquer-Reihe in Planung ist. Die zuständigen Entwickler helfen allerdings gerade bei der Fertigstellung des Online-Rollenspiels Earth and Beyond aus, so dass mit einem Release nicht vor 2003 zu rechnen sein dürfte.

Planet-der-Affen-PC-Spiel

Im Oktober dieses Jahres veröffentlicht Ubi Soft das Action-Adventure zum gleichnamigen Kinofilm Planet der Affen. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des gestrandeten Astronauten Ulysses, der sich wie Lara Croft durch eine dreidimensionale Umgebung kämpft und rätselt.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	NEU	MYST 3: EXILE
2	▼1	MAX PAYNE
3	▼2	DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
4	▼3	OPERATION FLASHPOINT
5	NEU	MECH COMMANDER 2
6	▼4	TRAIN SIMULATOR
7	NEU	ARCANUM
8	▲9	DIE SIMS
9	▼6	EMPEROR: SCHLACHT UM DUNE
10	NEU	GRAND PRIX 3 SEASON 2000

Quelle: SATURN

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
(Blizzard/Havas Interactive)
SCHWEINEBACKE Dieser Baal! Schickt mir seine Diener und die bieten mir nicht mal was zu trinken an. Keine Manieren hat der Kerl!
Vormonat: 2




2 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Havas Interactive)
FLIEGENKLATSCHE Soll im nächsten Update die neue Nahkampfwaffe sein. Bringt nichts gegen Bienenstich!
Vormonat: 4



3 OPERATION FLASHPOINT
(Bohemia Interactive/Codemasters)
HASENFUSS? Noch nicht einmal die erste Mission überstanden? Tipp: Solitaire macht auch ganz doll Spaß!
Vormonat: 3





4 UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Infogrames)
SCHLANGENLINIE In die Basis rennen, Fahne schnappen, gefraggt werden. Das kann nerven, echt!
Vormonat: 7




5 BALDUR'S-GATE-2-ADD-ON
(Bioware/Virgin Interactive)
KUHFLADEN Ist ein undokumentierter Spruch des neunten Grades. Effekt: Da ist die Kacke am Dampfen.
Vormonat: 8



6 DIABLO 2
(Blizzard/Havas Interactive)
HAMSTERBACKE Ist ein Tool, das das Inventar erweitert. Gilt leider nur für Geld – es ist ein Goldhamster.
Vormonat: 6




7 AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble/Microsoft)
SCHWEINEPRIESTER Können angeblich Tiere konvertieren. Wozu das gut sein soll? Keine Ahnung.
Vormonat: 16




8 BLACK & WHITE
(Lionhead/Electronic Arts)
RABENVATER Findet alle Schafe und wird zum Ziegenpeter! Bärenstarke Leistung, darauf ein Löwenbräu!
Vormonat: 5




9 DESPERADOS
(Spellbound/Infogrames)
PFERDEKUSS Soll ein Begrüßungsritual im Wilden Westen sein? Ich glaub, mich knutscht ein Elch!
Vormonat: 13



10 DEUS EX
(Ion Storm/Eidos)
HÜHNERLEITER Rauf, dann links zum Geheimgang und ins Wasser. Genau dort finden Sie rein gar nichts!
Vormonat: 11

INTERVIEW

„Neuer Versuch im nächsten Jahr!"

PC Games: Die von EA veranstaltete e-LAN sollte mit 4.000 Besuchern, die vom 2. bis zum 3. November 24 Stunden nonstop spielen, ins Guinness-Buch eingehen. Warum jetzt die Absage?

Birkhold: „Ein reibungsloser, technischer Ablauf war nicht mehr gewährleistet, nachdem ein Sponsor abgesprungen ist."



RAOUL BIRKHOLD ist PR-Manager bei Electronic Arts Deutschland.



PC Games: Wie entschädigt Electronic Arts die Leute, die sich bereits angemeldet hatten?

Birkhold: „All jene, die sich angemeldet hatten, bekommen als Entschädigung das bei der Registrierung ausgewählte Spiel kostenlos zugeschickt."

PC Games: Wie viele Fans hatten sich angemeldet? Es war ja von 4.000 Plätzen die Rede.

Birkhold: „Es haben sich in den ersten zehn Tagen bereits 1.000 Leute angemeldet."

PC Games: LAN-Party-Experten haben die hohen Eintrittspreise bemängelt ...

Birkhold: „Das würde ich nicht sagen. Alleine der Kopfhörer, den es auf der LAN-Party für jeden Besucher kostenlos gegeben hätte, war rund 80 Mark wert. Dazu kommen Geschenke wie Gamepads, T-Shirts, Kinogutscheine – und eben ein aktuelles Spiel von Electronic Arts. Bedenkt man, dass außerdem die Verpflegung im Preis mit enthalten ist, so ist der Eintrittspreis von 150 Mark gerechtfertigt."

PC Games: Von regelmäßigen LAN-Party-Besuchern war unter anderem zu hören, dass die Beschränkung auf Electronic-Arts-eigene Spiele abschreckend gewirkt hat, da auf derartigen Veranstaltungen üblicherweise Ego-Shooter wie **Counter-Strike** gespielt werden ...

Birkhold: „Diese LAN-Party wäre eine Veranstaltung von Electronic Arts gewesen. Wir haben verständlicherweise kein Interesse, Spiele anderer Publishern zu promoten."

PC Games: Wird Electronic Arts in absehbarer Zeit einen zweiten Anlauf starten?

Birkhold: „Ja, nächstes Jahr wollen wir einen neuen Versuch wagen! Es wird dann keine Sponsoren mehr geben, die in letzter Sekunde abspringen."



T-ONLINE

Aquanox-„Demo" aufgetaucht

Das hat Wellen geschlagen: Zwei Tage lang stellte T-Online versehentlich eine Vorab-Version des Unterwasser-Actionspiels zum Download bereit. Die passwortgeschützte Datei diente nur zu Presse-Vorführzwecken und entspricht laut Massive Development bei weitem nicht der Verkaufsversion. An der wurde unterdessen kräftig gefeilt: Auf einer LAN-Party ließen die Entwickler unterdessen den Mehrspielermodus von professionellen Clan-Spielern auf Herz und Nieren testen und für gut befinden.

STRONGHOLD

In letzter Sekunde

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns doch noch eine verbesserte Ausgabe von **Stronghold**. Dem ersten Eindruck nach haben die Entwickler das Spiel verbessert: Die Gegner sind cleverer geworden, das Wirtschaftssystem komplexer und die Missionen dadurch natürlich fordernder. Einen eingehenden Nachtest der Verkaufsversion lesen Sie in unserer nächsten Ausgabe.

McMEDIA®

Commandos 2 – Men of Courage

89,95 DM

Geniales Echtzeit-Taktik-Spiel für PC CD-ROM.

GRATIS! Hol dir das coole Poster zum Spiel. Solange Vorrat reicht!

Project Eden

119,95 DM

Spannendes Action-Adventure für PS2.

Auch für PC erhältlich **DM 89,95**

Thunderhawk: Operation Phoenix

119,95 DM

Realistische Hubschrauber-Simulation für PS2.




















Die besten Spiele für alle Systeme kriegst du beim McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe:

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
Tel.: 0 66 91/9 48 00

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen
Tel.: 06 41/7 34 30

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

KASTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath
Tel.: 0 21 59/91 18 86

JANSEN (NEU)
Engerstr. 50
47906 Kempen
Tel. 0 21 52/21 67

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 15

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern
Tel.: 0 25 32/9 05 38

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

BOHN
Bonner Str. 29
50374 Erftstadt
Tel.: 0 22 35/69 15 06

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

HARTWICH (NEU)
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
Tel.: 0 78 02/22 69

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4–6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/31 31 34

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 89 35

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau
Tel.: 08 51/3 71 50

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith



Bioware verklagt Interplay

Bioware (Baldur's Gate) hat Interplay verklagt. Angeblich habe Interplay zwei Verträge gebrochen, indem Vertriebsrechte ohne Wissen und Einverständnis von Bioware an Drittfirmen übertragen wurden.

Neue EA-Hotline-Nummer

Ab sofort ist der Kundenservice von Electronic Arts von Montag bis Freitag jeweils von 13 bis 17 Uhr unter der (kostenpflichtigen) Nummer 0190-776633 erreichbar.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 210).

Platz 1

Open Kart (Microids)



Microids-Manager Kay Lankarany: „Die Anzeige mit ihrer aggressiven, roten Farbgebung spiegelt Spielspaß, Wettbewerb und Geschwindigkeitsgefühl der Kartsimulation **Open Kart** wider. Zugleich wird über die Farbgebung und die Headline der Bogen zur Formel 1 geschlagen, deren Kinderstube ja das Kartfahren ist. Wir haben bewusst die Formel 1 als Aufhänger genutzt, um das im PC-Spiele-Bereich bislang recht stiefmütterlich behandelte Thema Kartsimulation aktuell und zielgruppengerecht zu transportieren."

Platz 2

Magic die Zusammenkunft (Wizards of the Coast)

Platz 3

Jurassic Park 3 (D2 Vodafone)



MILKMASTER

PC Games sponsert Tag der Milch

Auf Initiative der Welternährungsorganisation fand am 1. Juli der Internationale Tag der Milch statt. Unter den Augen von Verbraucherministerin Renate Künast und moderiert von VIVA-Star Mola Adebisi spielten in Berlin zwölf Kandidaten via Internet um den Titel des Milkmasters. PC Games beteiligte sich als Sponsor an der Veranstaltung und stiftete den Gewinnern zehn Jahres-Abonnements.

FUSSBALLMANAGER 2002

Rudi Assauer macht's vor

Electronic Arts geht in die Vollen: Für die Werbekampagne zum **Fußballmanager 2002** (produziert von **Anstoß**-Erfinder Gerald Köhler) macht das Unternehmen einen siebenstelligen Betrag locker und setzt den Schalker Manager Rudi Assauer medienwirksam in Szene. Mit Frank Bendel wurde für die breit angelegte TV-Kampagne zudem ein Top-Regisseur engagiert: Bendel drehte unter anderem die AOL-Spots mit Boris Becker und die Gebrüder-Gottschalk-Filme für die Deutsche Post.





von MATHIAS NEUMANN

supported by GIGA.DE







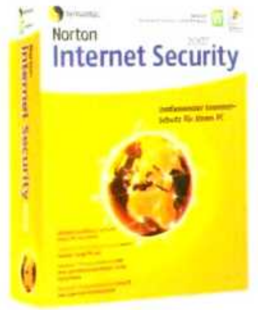
space-rat@web.de

Ihr Sohn sendet Ihnen eine E-Mail aus der Uni.

Hacker. Kann mittlerweile jeder sein. Auch ohne Fachkenntnisse!

Kreditkartendiebstahl. Ein Millionengeschäft. Seien Sie keines der Opfer!

Viren. Nach letzem Stand gibt es 51.000. Ein einziger reicht, um Ihre Festplatte zu löschen.



Lassen Sie nur das rein, was auch wirklich rein darf.

Norton Internet Security™ 2002. Das Internet hat unser gesamtes Leben entscheidend verändert. Aber dadurch entstehen auch neue Gefahren: Viren, Hacker und Cyberdiebe können Ihre Dateien beschädigen, den Daten schutz verletzen und Sie finanziell schwer schädigen. Mit Norton Internet Security für PC oder Mac® sind Sie geschützt. Es wehrt Viren und Eindringlinge ab, hält Ihre vertraulichen Daten unter Verschluss und sorgt so für ein rundum geschütztes System. Ist Ihr Computer sicher? Prüfen Sie es gleich. Besuchen Sie **www.symantec.de/internetsicherheit**. Dort können Sie zum Beispiel unseren kostenlosen Symantec Security Check durchführen.





MEINUNG
BERND HOLTMANN



Mathematik und was Nvidia damit zu tun hat

Im Oktober geht's heiß her im Grafiksektor, es kommen neue Karten auf den Markt. Natürlich haben die noch verwirrendere Namen als alle bisherigen Platinen mit Anhängseln wie „Ultra", „Pro", „XS!" und so weiter. Die nächste Stufe der Entwicklung heißt bei der Chipschmiede Nvidia „GeForce3 Ti 200". Cool, oder? Nein, dieses Ding hat mit den kleinen Taschenrechnern nichts zu tun. Das „Ti" ist dabei nur eine Abkürzung für „Titanium" – also echt hart. Das muss auch so sein, denn der neue Grafikchip ist eine abgespeckte Version des GeForce3. Das war's aber noch nicht, denn welchen Sinn hätte die Zahl, wenn man die Titaniums nicht auch zählen könnte? Nach dem „Ti 200" kommt bei Nvidia also der „Ti 500". Die Gleichung „Höhere Zahl = mehr Leistung" geht auf, denn dabei handelt es sich um eine viel schnellere – und wahrscheinlich auch ebenso teuere – GeForce3-Version. Halten Sie die Augen auf – vor allem die Ti-200-Karten sind sicherlich einen Blick wert, da sie auch DirectX-8-Befehle berechnen können. Grafikkarten mit den neuen Chips wird es übrigens von folgenden Herstellern geben: Elsa, Gainward und Sparkle. Mal schauen, wie sich die Neulinge gegen die Radeon 8500 von Ati schlagen.

Bernd Holtmann

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

***Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.**

DANGEROUS ZOCK SYSTEMS

Spieler bauen PCs

Die Webseite www.d-z-s.com bietet seit kurzem mehrere für Spieler optimierte Rechner an. Das schnellste System hört auf den Namen „D'angerus". Im System steckt ein Athlon 1.400 auf einem Asus A7M266-Mainboard, zusammen mit einer GeForce3 von Asus und einem halben Gigabyte DDR-Markenspeicher. Ein 430-Watt-Netzteil sorgt dafür, dass auch das 106S-DVD-Laufwerk von Pioneer, die gekühlte 60-Gigabyte-Festplatte von IBM und die Sound Blaster Live! Player 5.1 genügend Strom bekommen. Für Netzwerkspiele steckt bereits eine 3Com-Netzwerkkarte (10/100 MBit) im PC. Der von Haus aus getunte „D'angerus"-PC ist bereits erhältlich und kostet ab zwischen 4.200 und 4.300 Mark.



SCHNELL Die Spielerechner von D-Z-S.com werden bereits komplett spieleoptimiert verkauft.

QSC Q-DSL

Flotte DSL-Alternative

Der Internetprovider QSC (Tel.: 0221-6698281) bietet in 40 Städten eine S-DSL-Flatrate an, bei der Sie Ihren Telefonanschluss behalten können. Die Downloadrate liegt bei 1024 KBit/s, der Upload bei 256 KBit. Die Anschlussgebühr und die monatlichen Kosten belaufen sich auf je 116 Mark. Details gibt es unter www.qsc.de.



FLOTTES NETZ Das Q-DSL-Paket ermöglicht die zweifache Upload-Geschwindigkeit des regulären DSL.

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER

In neuer Form

OPTISCH Die neue IntelliMouse Explorer nimmt nun 6.000 Bilder pro Sekunde auf – bei einer Auflösung von 400 dpi.

Wem die alte IntelliMouse Explorer von Microsoft (Tel.: 089-31760) zu groß war, der dürfte sich über die Neuauflage der optischen Maus freuen. Dank überarbeiteter Abmessungen, stark verbesserter Sensortechnik und der neuen IntelliPoint-Software (Version 4.0) werden Mausbewegungen präziser ausgeführt. Die detailverbesserte IntelliMouse Explorer ist bereits im Handel erhältlich und kostet 129 Mark.

AMD DURON 1.000

Günstiger Prozessor hebt ab

AMD (Tel.: 089-450530) hat den neuen Duron-1.000-Hauptprozessor vorgestellt. Der „Morgan"-Chipkern des neuen Duron ist eine verkleinerte Ausführung des „Palomino"-Kerns, der bei allen zukünftigen Athlon-4-Prozessoren verwendet wird. Der Duron 1.000 wird im 0,18-Mikrometer-Prozess hergestellt und verfügt wie der alte Duron über einen 128 KByte großen Level1- sowie einen 64 KByte großen Level2-Cache. Er wird mit 1,75 Volt betrieben, der alte Duron gab sich noch mit 1,65 Volt zufrieden. Die Wärmeentwicklung wird durch den kleineren Fertigungsprozess allerdings stark reduziert. Der Duron 1.000 kostet rund 230 Mark.



ZUGREIFEN Der Duron 1.000 ist das derzeit schnellste Mitglied der Duron-Prozessorfamilie von AMD – und sehr günstig.

HARDWARE-TESTSTREIFEN

MGI SoftDVD 6.0

Gerade haben Sie sich ein DVD-Laufwerk gekauft, haben aber keine Abspielsoftware – was nun? Soft DVD Max 6.0 von MGI (Tel.: 0130-818908) sieht schick aus, ist einfach zu bedienen und unterstützt sogar die Ausgabe von Dolby Digital 5.1 auf bis zu sechs Lautsprechern. Wer nur Kopfhörer trägt, kann darauf den Surround-Sound sogar emulieren. SoftDVD spielt auch MP3s und AVI-Filme ohne Probleme ab, ist jetzt schon kompatibel zum neuen Betriebssystem Windows XP und kostet rund 70 Mark.

WERTUNG: 2,1



Trust Wireless Audio/ Video Transmitter

Diese kleinen Mini-Funkschüsseln von Trust (Tel.: 0800-0087878) übermitteln Video- und sogar Soundsignale mit einer 2,4-GHz-Funktechnik. Wenn Sie also Video im Bett schauen wollen, ohne Kabelsalat zu haben – kein Problem. Selbst durch Betonwände hindurch funktionierte das Gerät im Test sehr zuverlässig und mit guter Übertragungsqualität. Ohne Wände überträgt es die Daten auf bis zu 100 Meter Entfernung. Der Preis für die zwei Multimedia-Funker: 290 Mark.

WERTUNG: 1,9



Umax AstraPix 320S

Diese USB-Webcam hat es in sich – und zwar satte 8 MByte Speicher. Sie ist klein und nicht nur für den Heimrechner gedacht, sondern auch als Schnappschuss-Kamera für die Freizeit. Angeschlossen wird das Gerät per USB. Die Bildqualität ist mit maximal 640x480 Pixel allerdings nicht für professionelle Fotos geeignet. Beim PC-Betrieb sorgt ein Standfuß für wackelfreie Bilder. Der Preis liegt bei 290 Mark.



WERTUNG: 1,9

INTEL PENTIUM 4

Neues Modell im Handel

Seit diesem Monat bietet Intel (Tel.: 089-991430) seinen Pentium 4 in einer Version mit 2.000 MHz an. Damit hat der Hersteller den schnellsten Prozessor für Desktop-PCs im Angebot. Auf den dafür passenden Mainboards kommt der neue i845-Chipsatz zum Einsatz, der erstmals SDRAM-Unterstützung für den Pentium 4 bietet. Zukünftig gibt es den Pentium 4 also für zwei Stecksysteme: den Sockel 423 und 478. Der Preis des neuen Prozessors liegt zwischen 1.600 und 1.800 Mark.

IMMER FLOTTER Der Pentium 4 rechnet mittlerweile auch schon mit 2.000 MHz.

WEBSITE Bei Gainward erhalten Sie für eine Voodoo-Karte eine GeForce3 – gegen Aufpreis.



GEFORCE3 GEGEN VOODOO-KARTEN

Guter Tauschhandel

Gainward (Tel.: 089-89839445) nimmt alte 3dfx-Voodoo-Grafikkarten beim Kauf einer GeForce3 in Zahlung. Die GeForce3 PowerPack VIVO „Golden Sample" kostet ermäßigt 799 Mark und die GeForce3 PowerPack TV/DVI knapp 700 Mark. Genommen werden alle Karten mit Voodoo-Graphics-, Voodoo-Rush-, Voodoo2-, Voodoo-Banshee- und Voodoo3-Grafikchip. Mehr Informationen erhalten Sie auf der Webseite www.gainward.de.

ELSA GLADIAC 920

Schwarze GeForce3

Seit einem Monat bietet Elsa (Tel.: 0241-6060) eine Neuauflage seiner GeForce3-Grafikkarte an. Die Gladiac 920 gibt es im Redesign in komplett schwarzer Platinenfarbe. Auch am Kühlkörper hat sich etwas geändert. Nun prangt auf dem GeForce3-Chip nämlich ein mächtiger Aktivkühler, der an die Asus AGP-V8200 erinnert. Die Gladiac 920 im neuen Design kostet 900 Mark.



BLACK BEAUTY Die schwarze GeForce3-Neuauflage von Elsa ist mit einem besseren Kühler ausgestattet.

LOGITECH MOMO FORCE

Berühmtes Kraft-Lenkrad

Nach der Vorlage des bekannten Momo-Lenkrades baut Logitech (Tel.: 089-894670) ein eigenes Force-Feedback-Lenkrad. Der Lenker des Momo Force ist mit handvernähtem Leder umhüllt. An der Front besitzt es sechs programmierbare Feuertasten – inmitten einer edlen Aluminiumverkleidung. Die Pedale sind ebenfalls aus Aluminium und zusätzlich mit einer Metallplatte beschwert. Das Momo Force ist bereits im Handel und kostet knapp 510 Mark.



MÄRCHENHAFT Das Momo Force ist edel verarbeitet und besitzt Rückstellkräfte.

CREATIVE AUDIGY PLAYER

Neue Soundkarte für Spieler

Creative (Tel.: 0800-1815101) bringt den Nachfolger der Sound Blaster Live! in die Händlerregale. Der 32-Bit-Soundchip der Sound Blaster Audigy Player kann ein Dolby-Digital-Signal in Echtzeit dekodieren und ausgeben. Sie kann diese Signale auch mit weiteren analogen Audioquellen mischen. Die Karte unterstützt EAX 1.0/2.0, A3D 1.0 und auch die neue 3D-Soundschnittstelle EAX-Advanced HD, die aber bisher von keinem Spiel unterstützt wird. Besonders interessant ist der FireWire-Anschluss, der sogar Netzwerkfähigkeiten besitzt. Das Spiel **Giants: Citizen Kabuto** liegt dem Paket bei. Die Sound Blaster Audigy Player kostet 260 Mark.



ALTE GARDE Creative verwendet den neuen Audigy-Chip nicht nur auf der Sound Blaster Audigy Player, sondern auch auf zwei teureren Karten.

Baldur's Gate 2

Biowares Rollenspiel-Epos löste in der PC-Games-Redaktion Begeisterungsstürme aus und sitzt **felsenfest auf dem Genrethron.** Unsere Leser sehen es genauso.



Ein' feste Burg ...
Die De'Amise Burg gefällt der deutlichen Mehrheit unserer Leser von allen Festungen am besten.

Die liebe Liebe
Aerie ist der umschwärmteste Charakter, überraschenderweise ist Biest Viconia das Schlusslicht in dieser Wertung.

Ausgeglichenheit
Über 90 Prozent der Fans empfinden das Verhältnis zwischen Kämpfen und Rätseln optimal oder zumindest ganz gut.

Charaktersache
Magier und Paladin rangieren in der Rangliste der beliebtesten Charakterklassen an der Spitze.

Das Votum der PC-Games-Leser ist eindeutig: **Baldur's Gate 2: Schatten von Amn** und das Add-on **Thron des Bhaal** überzeugen in nahezu allen Belangen. Vor allem die für Rollenspiele so wichtige Story und Atmosphäre wurde als ausgezeichnet eingestuft. Grafik, Sound, Steuerung und Musik verdienen sich ebenfalls überdurchschnittlich gute Noten. Bei den Nebenfiguren erfreut sich erwartungsgemäß der leicht verrückte Waldläufer Minsk samt Hamster Boo mit Abstand der größten Beliebtheit, gefolgt von Aerie und Imoen. Letztgenannte spaltete die Fangemeinde in zwei Lager und rangiert in der Kategorie „Unsympathischster Charakter" vor Yoshimo und Sarevok auf Platz eins. Generell favorisieren unsere Leser die netten Helden und haben das epische Abenteuer auf dem guten Pfad gelöst. Mit dem Kampf- und Magiesystem kommen sie problemlos zurecht und können sich damit voll und ganz auf die vielen Quests konzentrieren. Die Mehrheit der Rollenspieler wünscht sich einen dritten Teil, der aber derzeit wohl nicht in Aussicht steht. Alternativen haben sich die Fantasy-Fans schon gesucht: **Neverwinter Nights** (Bioware) und **Dungeon Siege** (Gas Powered Games) stehen in den Wartelisten ganz weit oben. GEORG VALTIN





Über 90% — 58%
86%-90% — 28%
80%-85% — 10%
unter 80% — 4%
Welche Wertung hätten Sie Baldur's Gate 2 gegeben?

Vor der Entscheidung
Fast die Hälfte der Rollenspieler hat alle Quests im Spiel gelöst, vier Prozent eilten auf dem Hauptplot durch das Abenteuer.

Hauptplot

Tips and Tricks

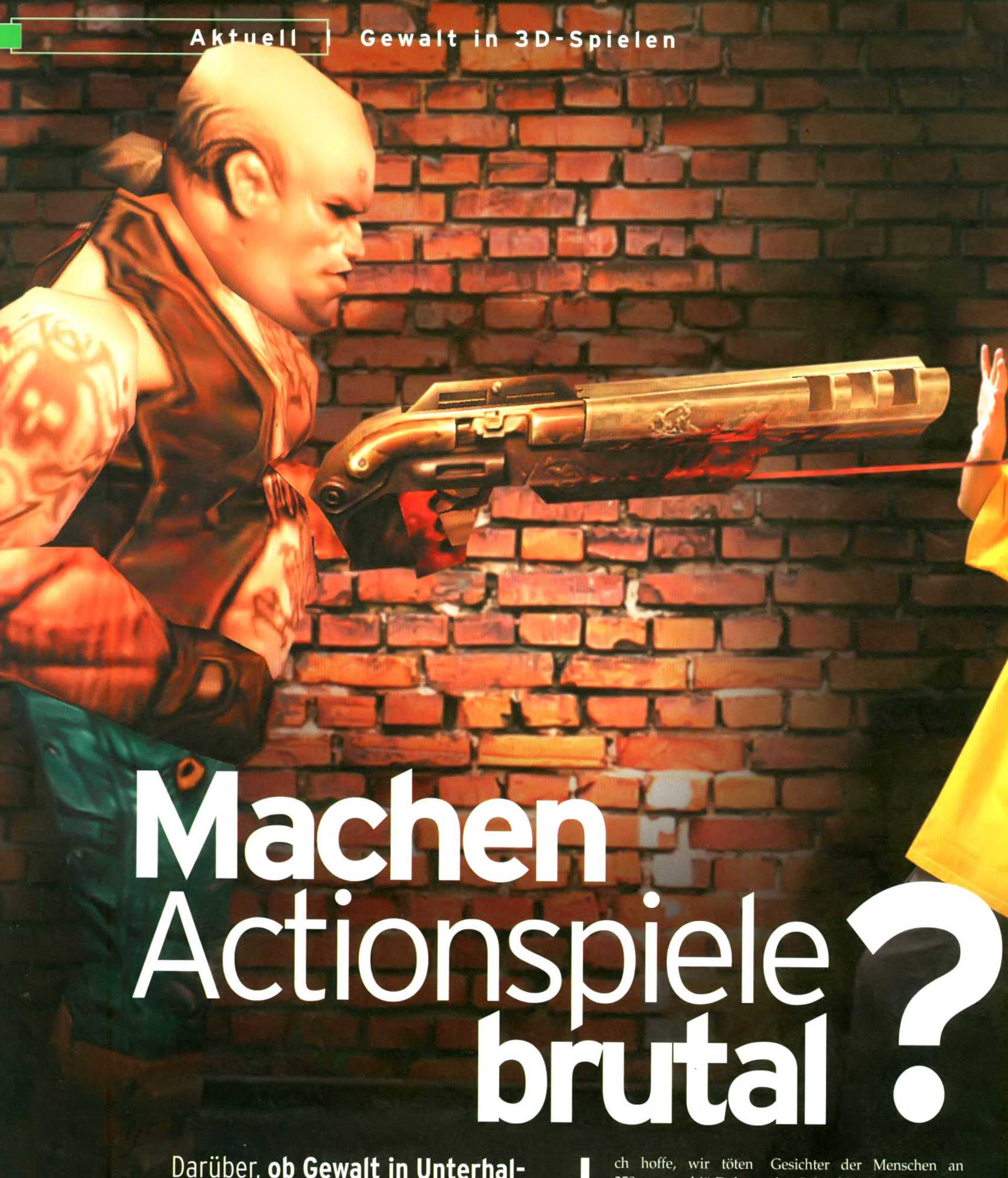


Lebensecht
Die Interaktionen mit und zwischen den Nebenfiguren tragen für zwei Drittel der Befragten entscheidend zur Atmosphäre bei.

Feedback: Gewalt und Computerspiele

Lassen uns Actionspiele abstumpfen? Damit beschäftigen wir uns im Artikel ab Seite 28. Was sagen Sie zu dem Thema? Beteiligen Sie sich an unserem Feedback und schildern Sie uns Ihre persönlichen Erfahrungen. Weitere Infos finden Sie unter www.pcgames.de oder im Heft ab Seite 209.


NHLPA
EA
nhlpa.com
LEMIEUX
66
LOS A
PC CD-ROM
PlayStation 2



Machen Actionspiele brutal?

Darüber, **ob Gewalt in Unterhaltungssoftware gefährlich ist,** streiten Spieler, Entwickler, Forscher, Therapeuten und Politiker – zu oft mit Halbwahrheiten.

Ich hoffe, wir töten 250 von euch!" Dylan Klebold spottet; einen schlechten Witz macht er nicht. Auch sein Freund Eric Harris meint, was er sagt: „Das wird wie das beschissene **Doom**!" **Doom** ist ein Computerspiel, in dem Eric zu Hause Monster abschießt. Die beiden sind 17 und 18 Jahre alt. Aus ihnen spricht Hass in einen Camcorder, aber eigentlich direkt in die Gesichter der Menschen an der Columbine-High-School in der amerikanischen Kleinstadt Littleton. Ihre Worte sind eine Drohung, die niemanden warnt, denn Dylan und Eric behalten die Kassette. Den Bandinhalt wird das Time Magazine veröffentlichen, nachdem die Jungen einen Lehrer und 12 Mitschüler mit halbautomatischen Gewehren ermordet und 21 Personen teils schwer verletzt haben.



Der Amoklauf durch das Schulgebäude am 20. April dauerte 49 Minuten bis zur Selbsttötung der Täter. Hat da ein Computerspiel Killer produziert und auf Highscore-Jagd geschickt? Blinkte in zwei Köpfen am Ende „Game over, no credits left, insert coin"? An Erics Video-Statement baumelt eine riesige Zielscheibe für Medienkritiker.

Woraus kann die Wut sonst gewachsen sein? Mode-Nazis, die Hitlers Geburtstag geschmacklos feierten, waren Dylan und Eric wohl nicht, obwohl eine Zeit lang davon zu lesen war. Der Abschlussbericht des Sheriff-Büros gibt keinen Anlass, darüber zu vermuten. Lag es daran, dass Dylan und Eric schüchterne, gemiedene Sonderlinge waren, die sich im besten Fall einander und ihren Tagebüchern anvertrauten? Dass sie von Mädchen ignoriert und von den guten Sportlern der Schule ausgelacht wurden? Dass sie in einer Halbstarkengruppe Anerkennung suchten, deren Mitglieder schwarze Mäntel wie Schutzpanzer tragen? Reicht das? **Doom** klingt greifbarer.

Auch hat es Tradition, bei Gewaltausbrüchen Unterhaltungsmedien anzuklagen: Goethe wurde attackiert, als nach dem Erscheinen von **Die Leiden des jungen Werther** die Suizidrate unter Jugendlichen stieg; Regisseur Oliver Stone hörte Vorwürfe, sein Film **Natural Born Killers** trüge Schuld an Massakern; zu Liedern mit deutlichen Texten tönen wieder und wieder Pfui-Rufe.

Der Streit um die Wirkung von Gewalt in Computerspielen ist so eine logische Fortsetzung – in Deutschland aktuell, seit zwei Verbrechen im No-

Fotos: Dirk Kartscher

SAUBER TRENNEN Ob das Übertreten von Grenzen im Spiel abstößt und ob es gefährlich ist, sind zwei separate Fragen.

vember 1999 geschahen: An Allerheiligen bricht Markus Peyerl, 16, in Bad Reichenhall den Waffenschrank seines Vaters auf. Mit mehreren Gewehren verschanzt er sich in der elterlichen Wohnung, schießt durch ein Fenster auf Passanten. Zwei Menschen sterben am Tatort, einer im Krankenhaus, sechs werden verletzt – zum Schluss tötet Markus seine Schwester sowie sich selbst. In Meißen stürmt am 9. November der 15-jährige Andreas S. maskiert in das Zimmer seiner Schulklasse und bringt die Deutsch- und Geschichtslehrerin um – mit 22 Messerstichen; einer davon geht ins Herz. Beide Täter sollen brutale Actionspiele gemocht haben, weshalb sich der Bayerische Innenminister Beckstein (CSU) gegenüber dem Magazin Stern bald ereiferte, solche Programme würden „das Töten anerziehen".

Behauptungen machen die Lagesondierung schwierig. Es geht um so genannte Egoshooter wie **Quake 3 Arena**, **Half-Life** oder eben **Doom**, von Millionen Jugendlichen weltweit gespielt, ohne dass sie ausrasten: Da ist man selbstverliebt. Da will man König werden. Da sieht man die Welt durch die Augen eines Helden, rennt, schleicht oder springt durch Höhlenlabyrinthe oder Laborflure und greift Bösewichter an – mal Terroristen, mal Albtraumkreaturen. Das Gewicht der Waffensammlung im Gepäck würde einem in der Realität die Beine brechen: Schrotflinte, Maschinenpistole, Lasergewehr, Raketenwerfer. Trotzdem bewegt sich die Spielfigur flink. Nur wer sie reaktionsschnell ausweichen, schießen und vor allem treffen lässt, siegt. Ungeübte kriegen das lange nicht hin. Mithilfe von Editoren, Werkzeugen für den Spielbau, kann man zusätzlich eigene Geschichten inszenieren und für andere ins Internet laden. Gewalt ist immer dabei, das stimmt. Gewalt ist auch vom Theater bis zur Malerei ein Trick, um das Publikum zu schocken, zu provozieren und zu faszinieren.

Michael, 14, und Simon, 13, mögen Ego-Shooter – momentan am liebsten das taktische **Counter-Strike**, wo man in Teams via Netzwerk oder Internet „Geiselnehmer gegen Sondereinsatzkommando" spielt. Aber mit den anderen Titeln kennen sie sich auch gut aus. Vor allen Dingen schöne Grafik finden sie super. Außerdem, sagt Michael, macht es Spaß, wenn man ein bisschen ballern kann. „Das ist ja nur im Computer, das ist ja nicht in echt." Und Simon begeistert das Kräftemessen: „Es reizt schon, wenn da andere Menschen vor einem stehen. Mit Freunden spielen ist am besten, dann kann man sich gegenseitig abschießen." Ob ihn das Blut störe? „Ach was!" Die Brutalität ist ihm gar nicht das Wichtigste: „Ein schweres Rätsel zu lösen oder einen großen Gegner zu besiegen, das ist cool." Michael glaubt auch nicht, dass ihn die Gewalt beeinflusst. Er runzelt die Stirn: „Nö, da passiert nichts. Das ist doch alles übertrieben." Nachahmen tut er die Action schon ein bisschen. Wenn bei ihnen ein Spiel im Umlauf sei, erzählt Michael, dann würden sie in leeren Klassenzimmern mal Kulis wie Granaten schmeißen. „Aber da schlägt keiner den anderen mit einem Besenstiel zusammen oder so." Politikerkommentare wie jenes von Beckstein machen ihn sauer: „Ich weiß doch selbst, wie ich mich verhalten soll. Dass ich nicht rumrennen und mit einem Gewehr jeden abschießen soll. Die brauchen da eigentlich nichts zu sagen."

Das Bayerische Landesjugendamt sieht das etwa im

PETRA MAUERÖDER



„Woran Sie einen netten, zuvorkommenden, meist glücklichen Menschen erkennen? An seiner Vorliebe für Ego-Shooter. Nach meiner nicht-repräsentativen, völlig subjektiven Untersuchung im Kollegen- und Bekanntenkreis steht fest, dass etwa **Unreal**- oder **Half-Life**-Spieler auffallend selten zu verbalen Bösartigkeiten neigen. Wenn ich Shooter-Fans beim Frag-Fest im Netz oder auf LAN-Parties beobachte, hat dies immer etwas Sportliches an sich; oberflächlich kann ich da keinen Unterschied zwischen einer **Starcraft**-Schlacht und einer **Counter-Strike**-Partie erkennen. Wobei ich aber dabei bleibe: Ein **Return to Castle Wolfenstein** gehört keinesfalls in die Hände von 12- oder 14-Jährigen – es gibt weiß Gott genügend Alternativen auf dem Markt".

CHARAKTER Wie Gewaltdarstellungen auf eine Person wirken, hängt von einer unendlichen Faktorenkette ab. Beispiele daraus sind Erziehung, Bildung und soziales Umfeld.

Indizierungsantrag für **Quake 3 Arena** anders. Da lautet ein Auszug: „Das Spiel [...] ist gewaltverherrlichend und offensichtlich schwer jugendgefährdend. Das Spiel hat nur ein Ziel, das Töten gegnerischer Menschen beziehungsweise menschenähnlicher Wesen." Und später: „Es ist davon auszugehen, dass solche Handlungen bei minderjährigen Spielern und Spielerinnen zu einer Abstumpfung, einer Verrohung gegenüber brutaler Gewalt führen und somit Kinder und Jugendliche in ihrer psychischen Entwicklung geschädigt werden." Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) gab dem Antrag statt. Seitdem darf **Quake 3 Arena** nicht mehr öffentlich beworben oder an Minderjährige verkauft werden.

Dass Ego-Shooter nicht allein geliebt, sondern auch gehasst werden, liegt unter anderem am bösen Image, das die Spielefirmen selbst aufgebaut haben. Indem sie auf delikate „Gags" setzten, die kommerziell großartig funktionierten: **Doom** wurde seinerzeit schnell bekannt, weil man da im Kampf eine Kettensäge halten konnte. In **Duke Nukem 3D** hingen Frauen gefesselt von der Decke und schluchzten: „Töte mich!" Striptease-Tänzerinnen durfte man auch abknallen. Für **Kingpin** warb der Hersteller mit einem Foto von ordentlich aufgereihten Leichensäcken und in den Anzeigen für **Soldier of Fortune** schützte ein nackter Mann mit den Händen seine Weichteile – auf dem Körper markierten gestrichelte Linien verschiedene Trefferzonen. So gezielte wie fragwürdige Tabubrüche schreien nach Ärger.

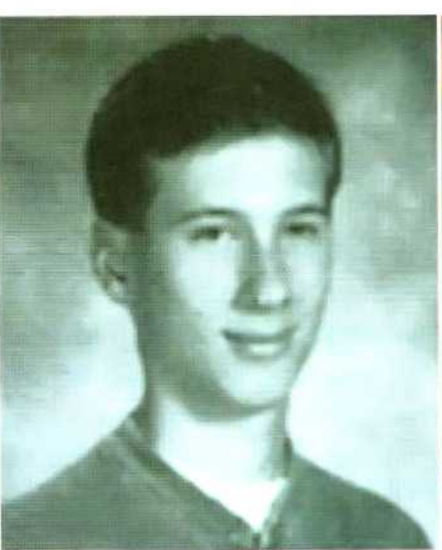
Bundesfamilienministerin Christine Bergmann sorgte



GEORG VALTIN

„Meiner Meinung nach kann Gewalt in Spielen unter bestimmten Umständen dazu führen, dass Kinder ein erhöhtes Aggressivitätspotenzial entwickeln. Daher gehören Titel, die von der USK mit dem roten Schildchen (Nicht freigegeben unter 18 Jahren) gekennzeichnet sind, nicht in die Hand von Kindern. Eine Pauschalisierung nach dem Motto ‚Spiele machen gewalttätig' ist allerdings falsch und unbegründet. Ich kenne so viele Zocker, die sich in Ego-Shootern gegenseitig aufs Korn nehmen, doch nicht einer von ihnen zeigt im wirklichen Leben auch nur Spuren von Gewalt."









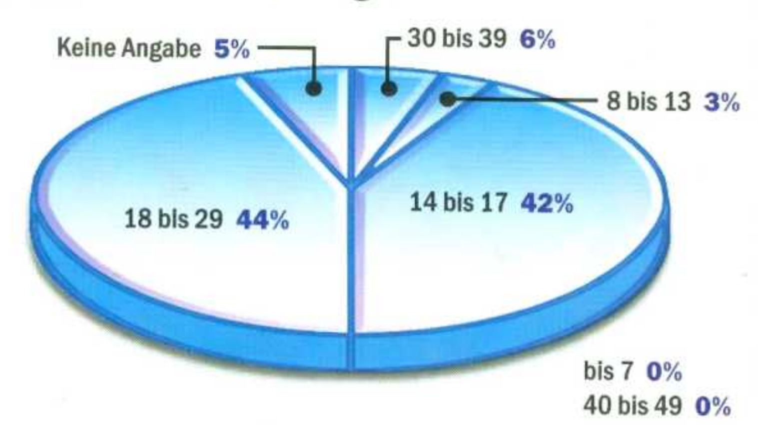
Fotos: Actionpress

RATLOS Warum Dylan Klebold, Eric Harris, Markus Peyerl und Andreas S. (von links nach rechts) wirklich gewalttätig wurden, bleibt unbekannt. Das macht Angst.

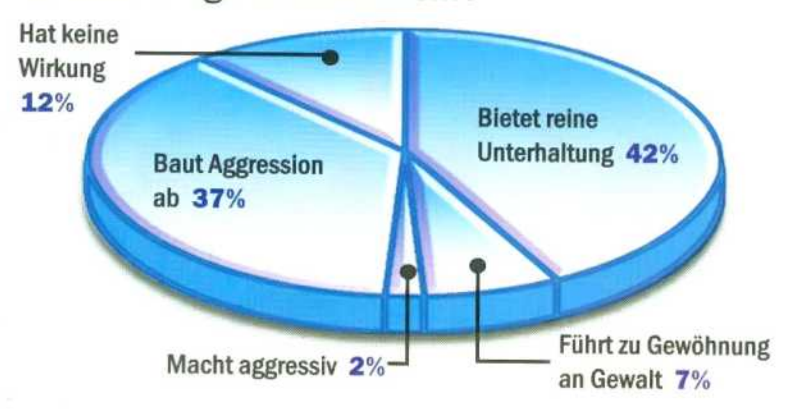
Lesermeinungen

In einer Umfrage auf www.pcgames.de beantworteten 2.394 Spieler vier oft gestellte Fragen. Die Resultate.

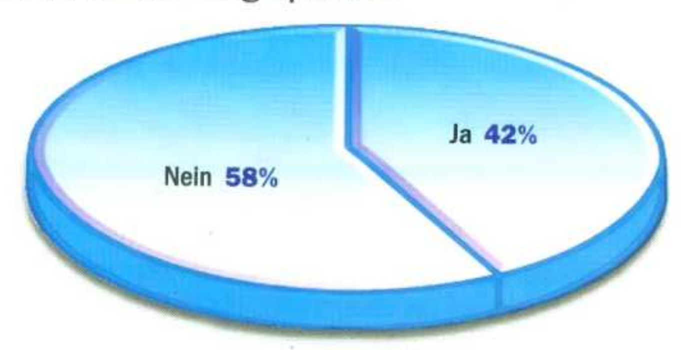
Altersstruktur der Befragten:



Wie schätzen Sie die Wirkung von Gewalt in Ego-Shootern ein?



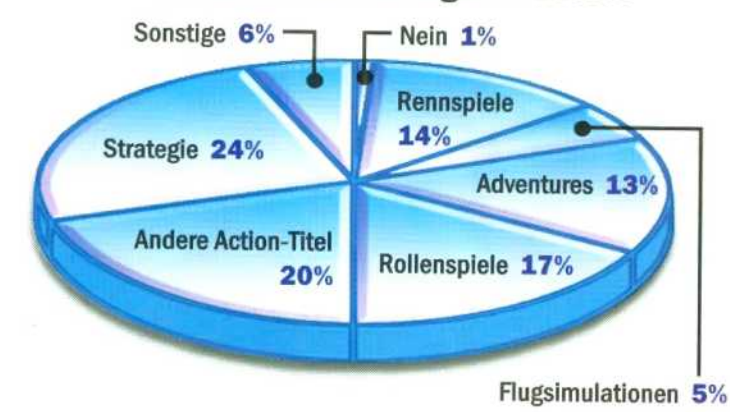
Würden Sie Ego-Shooter ohne Gewaltdarstellung spielen?



Wie stehen Sie zur BPjS?



Spielen sie andere Titel als Ego-Shooter?



sich in einem Interview mit der Oldenburger Nordwest-Zeitung zum Thema Jugendkriminalität: „Was uns besonders beschäftigt, ist der Anstieg der Gewaltbereitschaft", und fügte hinzu, „Horrorcomputerspiele" würden gewiss nicht ohne Wirkung bleiben. So überzeugt dieser Satz klingt, so wenig fundiert ist er allerdings in Wahrheit, denn die Forscher widersprechen sich heftig.

Zwei, die sagen, Ego-Shooter machen aggressiv, sind die amerikanischen Professoren Craig Anderson und Karen Dill: „Jedes Mal, wenn Leute brutale Spiele spielen, üben sie aggressive Abläufe ein." Sie ließen 32 Studenten an einem Tag zweimal 15 Minuten mit einem in Deutschland beschlagnahmten Actiontitel oder dem ruhigen Grafik-Adventure **Myst** verbringen. Damit sich die Testpersonen nicht sitzend, sollten Sie eine Taste drücken, sobald ihr Rechner ein bestimmtes Symbol anzeigte. Der Langsamere bekam jeweils einen Ton zu hören, dessen Dauer und Lautstärke (bis zu 100 Dezibel) der Gegner – angeblich – frei regelte. Ein weiterer Computer bestimmte, was wirklich über die Lautsprecher kam. Resultat in allen Tests: Die Action-Spieler „verhielten sich aggressiver".

In einem anderen Anderson-Dill-Projekt gaben Studenten an, wie oft und wie lange sie Ego-Shooter spielen. Außerdem erzählten sie von ihrem Alltag. Darüber steht im Bericht: „Wer gewalttätigere Spiele über mehrere Jahre gespielt hatte, verfiel auch in seinem eigenen Leben eher in aggressives Verhalten." Weil man Ego-Shooter in der Ich-Sicht spielt, weil man aktiv bei der Sache ist und weil einem Spiele Benimm-Muster beibringen,

JOCHEN GEBAUER 

„Ego-Shooter mit expliziter Gewaltdarstellung gehören nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen. Ich bin mir sicher, dass ein Großteil der Spieler ohne Probleme zwischen Realität und Fiktion differenzieren kann, denke aber, dass brutale Spiele in Einzelfällen durchaus ein bestehendes Gewaltpotenzial abrufen oder verstärken können. Spiele sind sicher nicht die Ursache für Gewalttaten unter Jugendlichen, als Teil eines Prozesses der in Extremfällen zur Aggression führt, sollten sie meiner Meinung nach aber nicht unterschätzt werden."

verstellten, gaben Anderson und Dill vor, das Experiment sollte überprüfen, wie schnell Spieler besser würden. Nach der ersten Runde kreuzten die Studenten auf Fragebögen an, in welchem Maße sie Sätzen wie „Ich bin sauer" oder „Ich bin gut gelaunt" zustimmten. Nach der zweiten Runde lasen Sie Begriffe vor, die auf einem Monitor erschienen, darunter gemeine Wörter wie „Mord". Gemessen wurde ihre Reaktionszeit.

Eine Woche später riefen Anderson und Dill die Studenten erneut zusammen. Und wieder sollten sie eine Viertelstunde lang jenes Spiel benutzen, für das man sie beim letzten Mal eingeteilt hatte. Danach durften sich je zwei Probanden in einem Duell gegenseitig „quälen": Getrennt schätzen Anderson und Dill die Gefahr, dass sich die Persönlichkeit ändert, zudem größer ein als bei Film und Fernsehen.

Dagegen stuft eine Studie im Auftrag der amerikanischen Regierung Mediengewalt erst als zehntgrößtes Risiko für Kinder ein. Schlimm sind – dieser Liste zufolge – eher unzuverlässige oder gar brutale Eltern, Armut und ähnliche soziale Faktoren. Allerdings halten sich die Wissenschaftler ein Schlupfloch offen: „Die Wirkung von Videospielen auf gewalttätiges Verhalten bleibt zu bestimmen." Wie Heise Online meldete, urteilt der Staatliche Medienausschuss in Norwegen über Actionspiele, nicht die Gewalt hinterlasse den stärksten Eindruck, „sondern das Spielerlebnis".

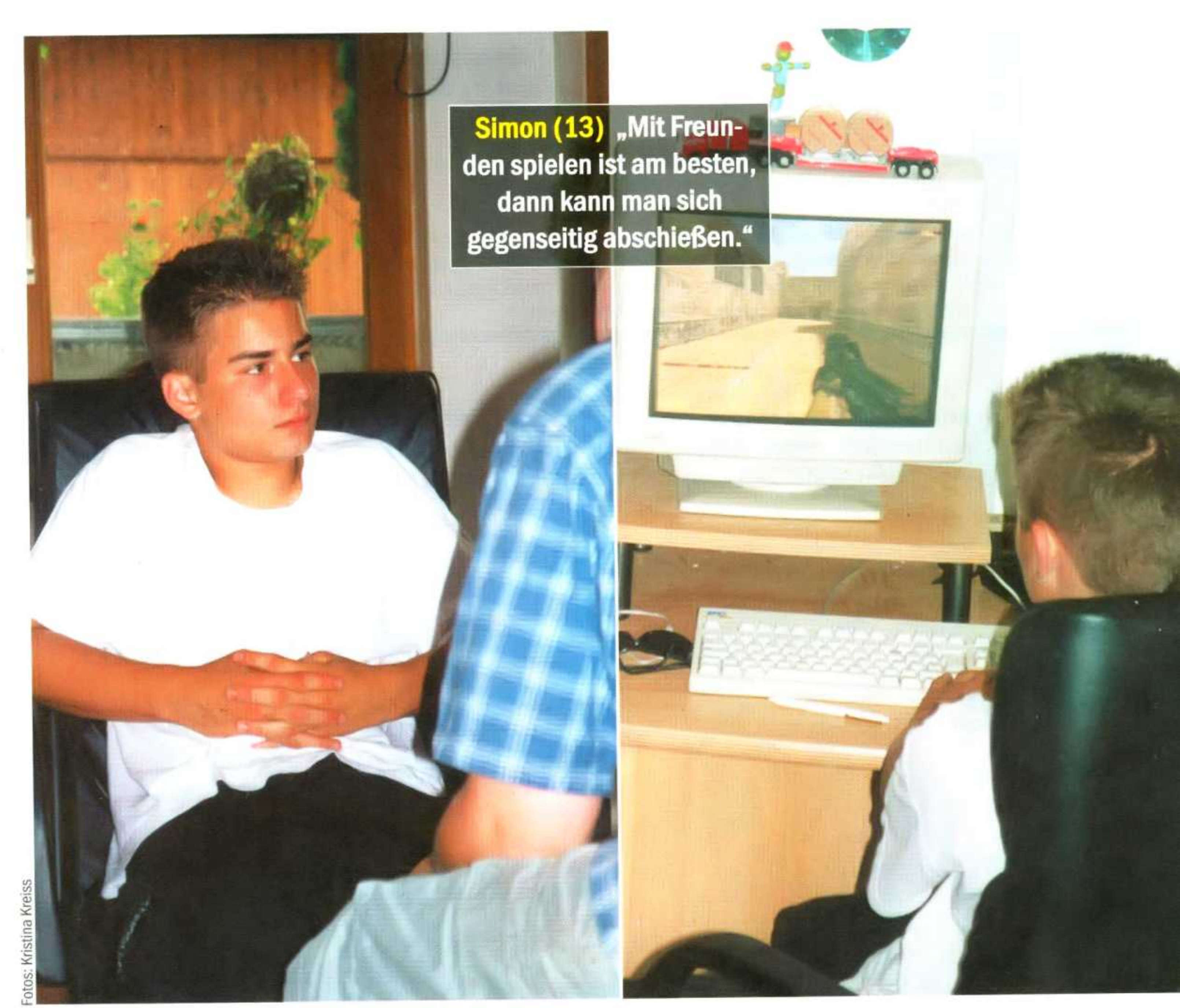
Andere bezweifeln die Thesen von Anderson und Dill offen. Professor Jeffrey Goldstein von der Universität in Utrecht, Niederlande, stellt sogar das ganze Experiment in Frage: „'Ihr spielt für 15 Minuten – ab jetzt! Wir sagen euch, wann ihr aufhören müsst.' Das hat nichts mit Spielen zu tun. Das ist, wie die Musik anderer Leute zu hören, wenn du selbst nicht willst: Kein Genuss, sondern Krach." Auch wisse er gar nicht, wie man Aggression messen solle. Jenem Schall-Bestrafungsexperiment gibt Goldstein darum eine Ohrfeige: „Das ist weit weg von der Absicht jemandem weh zu tun. Ich finde diese Studien nicht sehr überzeugend." Auch die Vorstellung, Spieler würden sich an Gewalt gewöhnen, hält er für falsch: „Man tötet nicht, man tut so." Die Leute würden lernen, sich auf Fantasie einzulassen. Das sei nicht das Gleiche, wie zu versuchen, jemanden zu verletzen. Nur eine Gewöhnung an die Bilder auf dem Schirm gebe es.

In einem eigenen Versuch setzte Goldstein nacheinander Leute vor einen Fernseher, auf dem per Videorekorder ein brutaler Film lief. Manchen gab er eine Fernbedienung, anderen nicht. Er stellte fest, dass jene ohne Kontrolle über die Situation größerem Stress ausgesetzt waren: „Zu wissen, dass man es stoppen kann, wenn man möchte, macht es einfacher, zuzuschauen." Das geht im Kino nicht. Wohl klappt es im Spiel: Wenn Jugendliche auf ihrem Heldentrip am PC in eine Lage geraten, die ihnen unangenehm ist, können Sie so schnell pausieren, wie ein Tastendruck dauert. Sie haben in der Hand, was mit Ihnen passiert.

Mehr Indizien zur Entlastung der angeklagten Programme legt eine Untersuchung des australischen Office of Film & Literature Classification aufs Richterpult. Dort beobachteten Wissenschaftler zunächst heimlich das Verhalten von Jugendlichen in Spielhallen, auf freier Wildbahn sozusagen: Diese lachten viel,



Michael (14) „Ich weiß doch selbst, wie ich mich verhalten soll. Dass ich nicht rumrennen und mit einem Gewehr jeden abschießen soll."



Simon (13) „Mit Freunden spielen ist am besten, dann kann man sich gegenseitig abschießen."

Fotos: Kristina Kreiss

GEFÄHRLICH? Ein Monster greift an, in der Hand das eigene Haupt. Wer überleben will, muss töten.

vergnügten sich offensichtlich, und wenn überhaupt einer aggressiv wurde, so zielsicher gegen die Hardware. Darauf versammelten die Wissenschaftler Personen im Alter zwischen 5 und 25 Jahren, um ihnen beim Schießen und Ballern an Konsolen Fragen zu stellen. Der Bericht: „Die Teilnehmer betonten, dass sie Vielfalt und Herausforderung in Spielen suchen.“ Oder: „Kinder teilten mit, sie fänden Spiele weniger angsteinflößend als andere Medien.“ Auch die Identifikation mit Spielfiguren sei für die Kinder kein wichtiges Thema, weil „sie die Charaktere als Fantasien wahrnehmen“ würden.

Professor Stefan Aufenanger, der an der Universität Hamburg lehrt und Entwickler von Kinder- und Lernsoftware pädagogisch berät, ist Vater eines mittlerweile erwachsenen Sohnes, der immer Ego-Shooter gespielt hat – unter anderem wenigstens. Angst vor Auswirkungen spürte Aufenanger nie: „Ich finde es wichtig, dass Eltern Vertrauen zu ihren Kindern haben und das auch deutlich machen.“

Normalerweise, darin herrscht Einigkeit, wandeln Jugendliche sicher zwischen Realität und Spiel. Da mag noch so viel von „echter Grafik“ und „echtem Sound“ gesprochen werden – die Illusion ist fehlerhaft. Vor den Augen steht ein Monitor, unter der einen Hand liegt eine Maus,

THOMAS WEISS 

„Ego-Shooter sind ein wunderbares Mittel dafür, um Aggressionen auf eine Art und Weise abzubauen, die wirklich niemandem schadet. Dass Ego-Shooter die Ursache diverser Amokläufe sein sollen, halte ich für an den Haaren herbeigezogen – ein Computerspiel kann vielleicht der finale Auslöser für solche Taten sein, die wirkliche Ursache liegt aber woanders.“



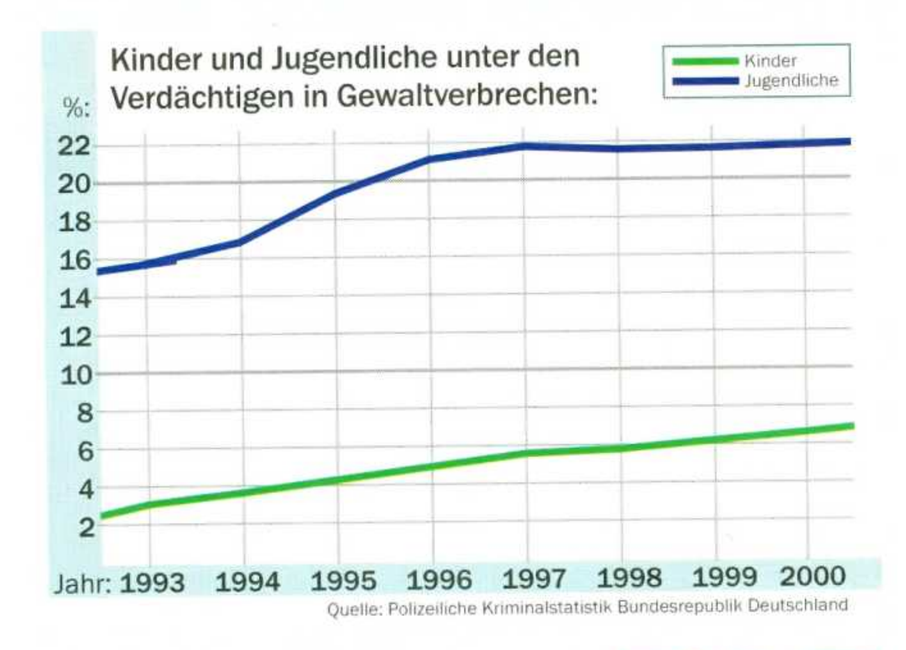
DARSTELLUNG Was die einen gefährlich oder geschmacklos finden, sehen andere als Unterhaltung oder sogar als Kunst.



ZWECKENTFREMDUNG Über Kettensägen, immer mal wieder Teil in einem Ego-Shooter, wird debattiert, seit es das Genre gibt.

Immer schlimmer?

Werner Greve, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, zu Gewalt unter Jugendlichen.





PD DR. WERNER GREVE
Der Forscher relativiert die Statstik.

PC Games: Wie beurteilen Sie die Zunahme der Jugendgewalt?
Greve: Die Bereitschaft, bei der Polizei anzuzeigen, ist gestiegen. Das bedeutet, das ein Teil des Anstieges nur eine vermehrte Kenntnis der Polizei ist.

PC Games: Trotzdem gibt es einen Anstieg?
Greve: Es gibt vermutlich einen Anstieg der Jugendgewalt, aber der ist nicht so stark, wie es die polizeilichen Statistiken darstellen. Außerdem gibt es Anzeichen dafür, dass ein Plateau erreicht ist. Von Studien aus dem Jahr 2000 haben wir den Eindruck, dass die Gewalt wieder sinkt. Aber da muss man ganz vorsichtig sein – das Dunkelfeld ist schwer einzuschätzen.

PC Games: Sind die Jugendlichen brutaler geworden?
Greve: Es sieht nicht so aus. Beispielsweise sprechen Befunde aus Aktenanalysen eher dafür, dass der Sach- und Personenschaden beim Raub nicht größer geworden ist.

PC Games: Warum spricht zum Beispiel Familienministerin Bergmann dann von der brutaler werdenden Jugend?
Greve: Das liegt möglicherweise auch daran, dass in den polizeilichen Statistiken der Anteil der Körperverletzungen durch Jugendliche gestiegen ist. Aber das lässt die Schwere weitgehend offen: Eine Körperverletzung ist auch ein blaues Auge.



Was sagen Designer von Ego-Shootern?

Richard Gray, bekannt als „Levelord", hat das Genre seit Doom mitgestaltet. Inzwischen arbeitet er für Ritual Software (Heavy Metal F.A.K.K. 2, American McGee's Alice).

PC Games: Was fasziniert an 3D-Actionspielen?
Gray: Was können wir in einer Gesellschaft machen, die Aggression unterdrückt? Shooter sind da, um unseren natürlichen Durst nach Jagd und Töten zu stillen. Ich glaube, sie bauen in uns Spannungen und Feindseligkeit ab.

PC Games: Haben Spieledesigner eine Verantwortung gegenüber jüngeren Spielern?
Gray: Ich bin für die Zensur extremer Gewalt für das junge Publikum. Ich bevorzuge unblutige Tode oder besser noch: nicht-menschliche Gegner. Aufgewachsen mit Bugs Bunny, glaube ich allerdings nicht, dass Gewaltspiele Kinder brutaler machen.

Captain Dale Dye ist ein hoch dekorierter Ex-Marine und arbeitet als militärischer Berater in Hollywood (Der Soldat James Ryan). Sein aktuelles Projekt ist der PC-Ego-Shooter Medal of Honor.

PC Games: Halten Sie Mediengewalt für gefährlich?
Dye: Ich bin kein großer Fan von grafischer Gewalt. Wenn ich so etwas mit meiner Tochter im TV sehe, sage ich: „Siehst du das? Da steckt etwas dahinter, das ist kein Spaß." Ohne diesen Kontext besteht eine Gefahr. Coaching ist nötig.

PC Games: Wie können wir das Risiko eindämmen? Mit Zensur?
Dye: Kein Gesetz kann da greifen. Kinder können Regeln umgehen, jeder von uns kann das. Die einzige Lösung ist, sicherzustellen, dass man dabei ist, wenn Kinder so was spielen. Ich habe mein ganzes Leben für individuelle Rechte gekämpft. Zensur mag ich nicht. Die Produkte sollen draußen sein, aber erklärt werden.

unter der anderen eine Tastatur. Selbst ein 10-Jähriger müsste psychisch außergewöhnlich labil sein, um das tatsächlich zu verwechseln. Im Gegenteil nutzen die meisten Jugendlichen das Spielen – ob vor dem Rechner oder sonst wo – gerade, um Dinge auszuleben, die sie sonst nicht täten. Oder um Konflikte zu verarbeiten, die tief drinnen Wunden scheuern. So ziehen sie aus dem Spiel – aus dem Platz, wo Erziehung und Vernunft mal ausgeschaltet sein dürfen – Kraft, die sie für Crashs im wahren Leben brauchen.

Warum manch Erwachsener nach der Abschaffung der Indizierungen schreit und die Arbeit der BPjS als Zensur beklagt, scheint trotzdem unbegreiflich. Vor allem ist es ignorant. Denn nach der Medienforschung gibt es so etwas wie reine Unterhaltung in keinem Fall: „Das ist ein sehr vielfältiges Wechselverhältnis, in dem die Vorraussetzungen des Nutzers eine große Rolle spielen", kommentiert Professor Aufenanger.

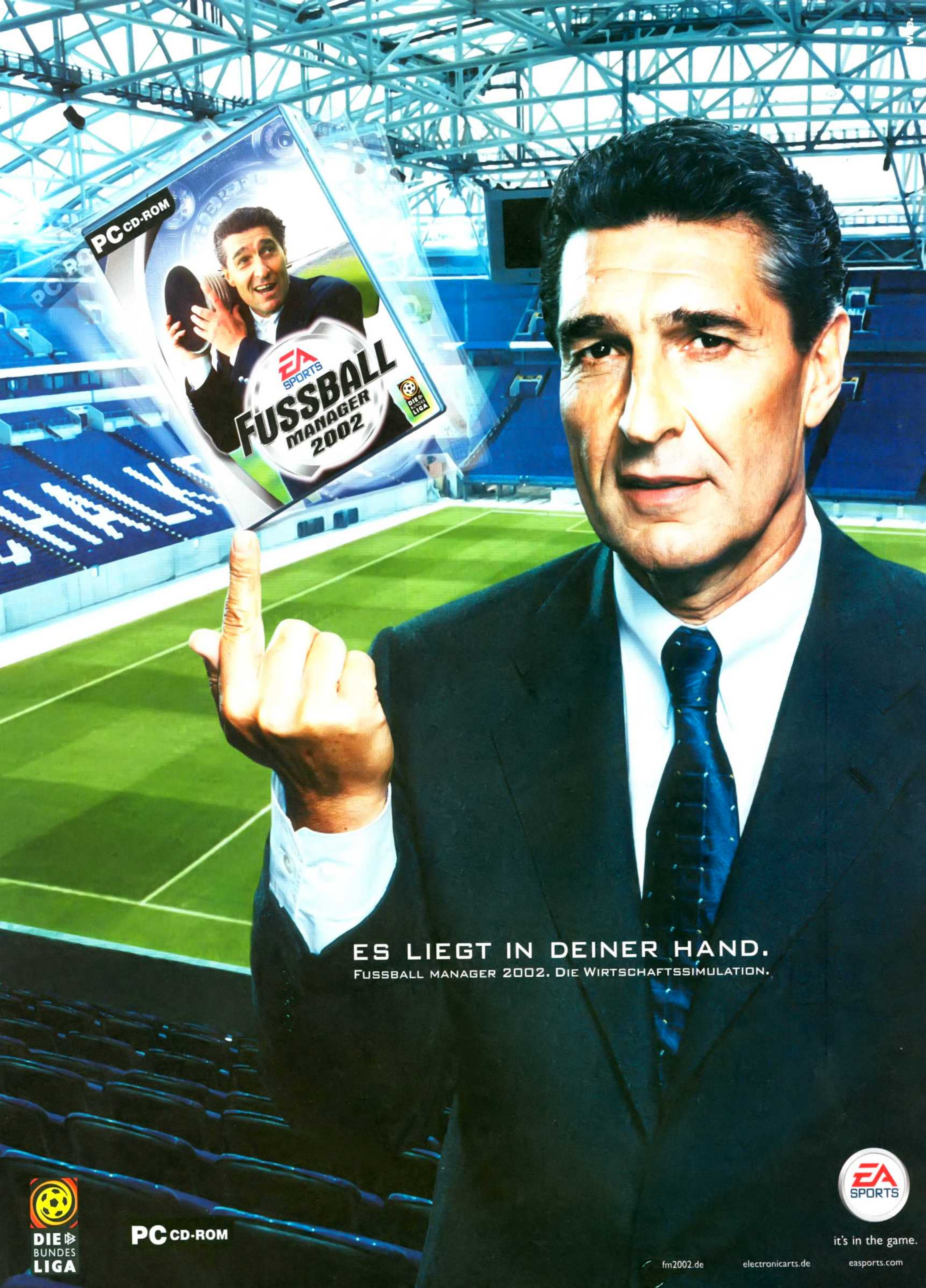
Millionen Charaktere, Millionen Effekte: Wer einen Ego-Shooter startet, um sich abzureagieren, kann das tun. Wer einen Ego-Shooter startet, um Wut aufzubauen, kann das auch tun. Ins Straucheln kommt jedoch, wen diese Gefühle überfordern. Mitten im wissenschaftlichen Hickhack einfach angenommen, es würde doch ein unterdurchschnittlich intelligentes und misshandeltes Kind glauben, im gespielten Zerstören und Kaputtmachen eine Lösung für seine Probleme gefunden zu haben – was dann? „Wenn man es als Spirale sieht", so Aufenanger, „kann es sein, dass sich so jemand in Computerspiele flüchtet, dort gestärkt fühlt und dann das Gelernte im Alltag einsetzt."

HARALD WAGNER 

„Ja, Ego-Shooter sind gefährlich. Nämlich für Maus und Tastatur. Ego-Shooter machen mich manchmal tatsächlich aggressiv und diese Aggressionen lasse ich (wenn überhaupt) an meiner Hardware aus. Allerdings nicht an meinen Mitmenschen. Ich persönlich nehme durchaus Stimmungen aus dem Spiel mit ins reale Leben. Allerdings keine Handlungsmuster: Fahre ich nach dem Genuss eines Rennspiels Auto, so weiß ich genau, wie ich mich an anderen Verkehrsteilnehmern vorbeischlängeln kann. Auf die Idee, das wirklich zu tun, bin ich aber noch nie gekommen. Schließlich weiß man ja, dass man sich in der Realität befindet und dort andere Regeln gelten, als in einem Spiel."



EFFEKTWUNDER Ego-Shooter sollen schön und schnell sein. Von der Technik dahinter profitieren auch andere Spiele.


PC CD-ROM
EA SPORTS
FUSSBALL MANAGER 2002
DIE BUNDES LIGA
ES LIEGT IN DEINER HAND.
FUSSBALL MANAGER 2002. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.
EA SPORTS
it's in the game.
DIE BUNDES LIGA
PC CD-ROM
fm2002.de
electronicarts.de
easports.com

Wegen der theoretischen Gefahren plant die Bundesregierung verbindliche Altersfreigaben für Software. Bisher dürfen Händler nach eigenem Gewissen entscheiden, ob sie Minderjährigen ein blutiges Programm verkaufen, so lange keine Indizierung besteht.


Professor Goldstein

„Man tötet nicht, **man tut so.**"

Natürlich bliebe der praktische Nutzen solcher Schutzmaßnahmen begrenzt, da die meisten Kids einen Freund kennen, „der alle Games besorgen kann". Mehr Verantwortung müssen darum jene übernehmen, für die es eigentlich selbstverständlich sein sollte: Eltern. Indem sie sich kümmern. Sich interessieren.

Vielleicht selbst mal spielen, um zu wissen, was wirklich Sache ist. Über Bedenken reden, ohne auf die Nerven zu fallen. Und, so lange das Kind stabil wirkt und noch andere Hobbys hat: Es machen lassen. „Sofort zu sagen, das darfst du auf keinen Fall – das Spielen abzuwerten, zu missbilligen – wäre schlimm", erklärt Aufenanger. „Dann würde man das Kind zwingen, es heimlich zu tun."

Einfallsreich geht Pädagoge Jens Wiemken mit Ego-Shootern um. Er will bemerkt haben, dass Schulhofprügeleien härter geworden sind: „Inzwischen ist es so – wenn einer am Boden liegt, dann geht es erst richtig los. Weil: Jetzt kann er sich nicht mehr wehren." Spiele macht Wiemken dafür zwar nicht verantwortlich: „Wir sind schuldig, weil wir den Medien wichtige Erziehungsaufgaben überlassen haben." Dafür will er sie nutzen, um Jugendlichen wieder mehr Mitgefühl beizubringen, und veranstaltet Camps, in denen die Kids **Doom** nachstellen: In leeren Gebäuden, mit Wasserpistolen und selbst gebastelten Spielzeuggewehren, schießen sie sich gegenseitig ab, suchen Zeitbomben (tickende Wecker) oder verfolgen Verräter. Wiemken filmt mit; später spricht die Gruppe über Parallelen und Unterschiede zum Computerspiel. Die Regeln dürfen die Kinder selbst bestimmen. In einem Aufsatz beschreibt der Pädagoge, wie von Jungs einmal der Vorschlag kam, Folterszenen einzubauen: „Auf die Nachfrage, wie viele Fußtritte sie denn aushalten könnten, ohne zu schreien, nannten sie eine Zahl zwischen einen und vier. Einer wusste es nicht. [...] Die Jungen trauten ihm bis zu 20 Tritte zu. Der Betroffene bekam große Augen. Nachdem wir [...] noch einmal in der Gruppe diskutiert hatten, nahmen die Jungen Abstand von der Idee des Folterns." Gesunde Kinder kennen ihre Grenzen besser, als wir manchmal denken.

DANIEL CH. KREISS

CHRISTIAN MÜLLER

„Natürlich hinterlassen Ego-Shooter beim Spielen einen unmittelbaren Eindruck. Sie rufen Stimmungen hervor, verändern und beeinflussen uns. Genauso wie es Bücher, Kinofilme oder TV-Sendungen tun, mit dem Unterschied aber, dass wir PC-Spieler in die Ereignisse am Monitor eingreifen können. Sind Ego-Shooter deshalb gefährlich oder gefährlicher? Ich denke nein. Egal, ob Sie heute eine CD ins Laufwerk stecken und am Monitor spielen oder sich in 50 Jahren einen „Cyberhelm" aufsetzen und sich in optisch perfekte virtuelle Realität begeben. Computerspieler bewegen sich in Fantasiewelten, wissen das und können das unterscheiden. Wer Ego-Shooter als Ursache für Gewaltverbrechen sieht, macht es sich zu leicht. Das ist es, was ich wirklich gefährlich finde. Ursachen für eine „Verrohung" unserer Gesellschaft und dem damit einhergehenden Werteverfall liegen doch viel tiefer. Aber sie lassen sich in unserer unmittelbaren Umgebung finden und verändern: Im täglichen Umgang mit Mitmenschen, auf dem Schulhof, am Arbeitsplatz, bei der Kindererziehung, in der Familie."

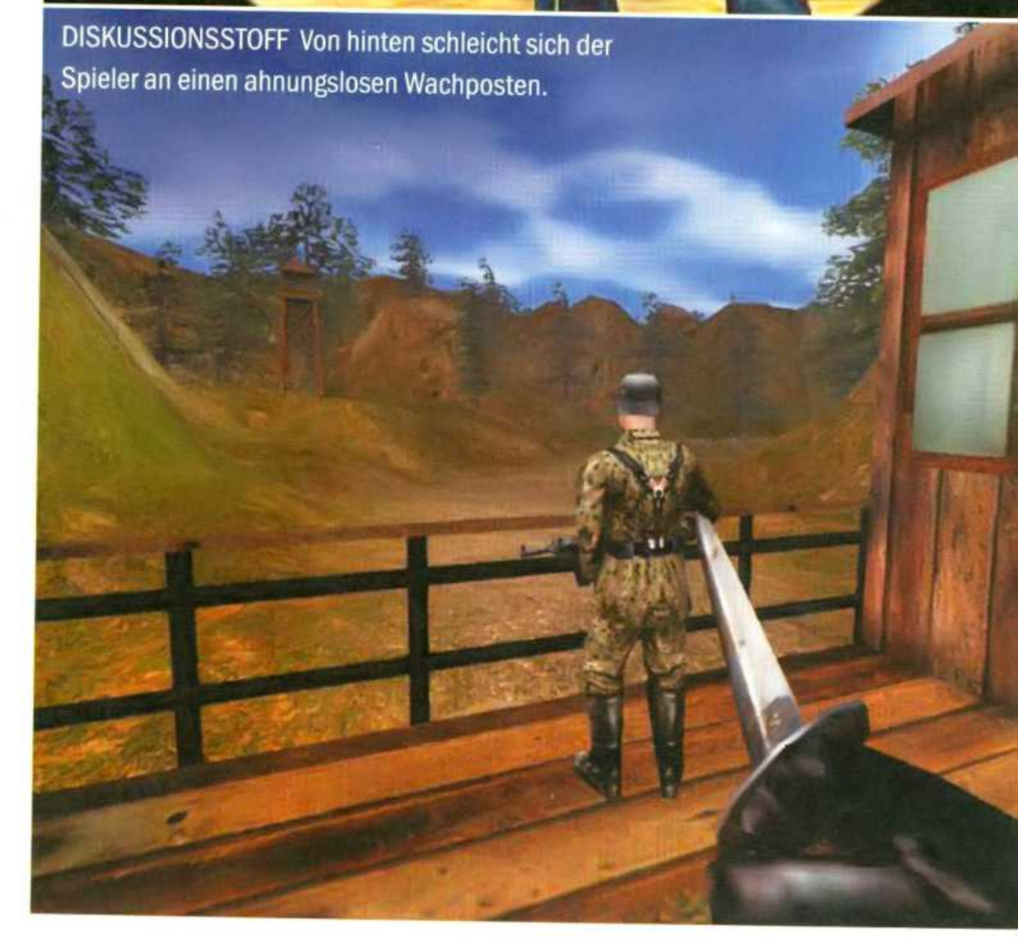
Raushalten geht nicht

Wir möchten Sie einladen, die Debatte über Gewalt in Ego-Shootern fortzusetzen: Schreiben Sie der Redaktion! Post- und E-Mail-Adressen finden Sie im Impressum.



VERZERRT Wir werden im Leben nicht gegen Roboter kämpfen. Ist auch sicher, dass wir das Draufhauen nicht als Konfliktlösung lernen?


IM FADENKREUZ Darf ich Spaß haben, während ich menschenähnliche Figuren abschieße?


DISKUSSIONSSTOFF Von hinten schleicht sich der Spieler an einen ahnungslosen Wachposten.

Play the Games Vol. 4



Infogrames, Eidos und Electronic Arts kooperieren und bringen die vierte Ausgabe der Play-the-Games-Serie auf den Markt. Die Compilation ist bereits im Handel.

Spiel	Genre	Hersteller	Ausgabe	Wertung
Grand Prix 3	F1-Simulation	Microprose	09/00	86%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	07/98	86%
Tomb Raider 4	Action	Core Design	01/00	81%
Sim City 3000	Aufbau-Strategie	Maxis	03/99	79%
Worms Armageddon	Strategie	Team 17	04/99	78%
Streetwars	Aufbau-Strategie	Infogrames	07/99	77%
Abomination	Echtzeit-Strategie	Hothouse Creations	11/99	76%
Soul Reaver: Legacy of Kain	Action	Crystal Dynamics	11/99	76%
Bundesliga Stars 2001	Fußball-Simulation	Electronic Arts	11/00	75%
Theme Park World	Aufbau-Strategie	Bullfrog	01/00	75%
Frontschweine	Strategie	Infogrames	01/01	70%
Daikatana	Ego-Shooter	Ion Storm	07/00	68%
V-Rally 2 – Expert Edition	Rallye-Simulation	Infogrames	12/00	68%
Slave Zero	Action	Infogrames	03/00	61%
Urban Chaos	Action	Mucky Foot	Nicht getestet	–%

TIPPS & TRICKS

Play the Games Vol. 4 vs. Gold Games 5

Mit Play the Games Vol. 4 und Gold Games 5 erscheinen zwei Top-Spielesammlungen fast zeitgleich. Beide enthalten 15 Titel und beide kosten knapp 70 Mark.

Doch welche Compilation ist besser?

Geduld ist eine Tugend, die sich im wahrsten Sinne des Wortes auszahlt. Wer lange genug wartet, kriegt die besten Spiele zum günstigsten Preis. Die aktuellen Ausgaben der **Play the Games**- und **Gold Games**-Serie machen da keine Ausnahme: Beide Compilations werden für 70 Mark angeboten und enthalten jeweils 15 Spiele. Wir haben diese Masse an unterschiedlichen Titeln in Genres unterteilt und verraten, für wen sich welches Spielepaket lohnt.

Strategie

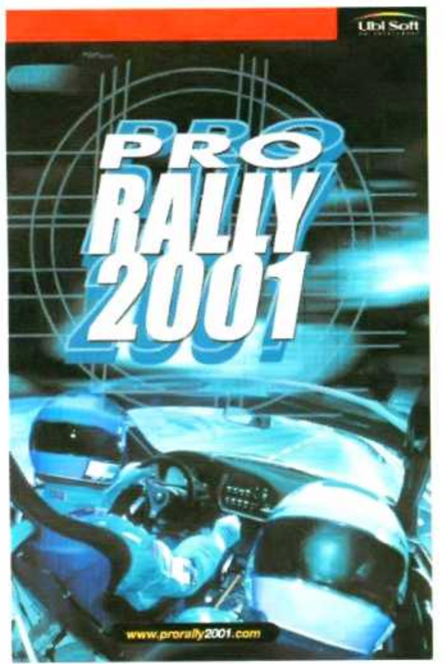
Play the Games Vol. 4

Von Top-Hits ist auf keiner der beiden Compilations eine Spur. Auf den Sammlungen dominiert solide Strategie-Kost: **Play the Games Vol. 4** wartet immerhin mit dem eigenständigen **Commandos**-Add-on **Im Auftrag der Ehre** auf. **Sim City 3000, Streetwars** und **Worms Armageddon** sind deutlich in die Jahre gekommene Zugaben. **Frontschweine** dagegen hat kaum sechs Monate auf dem Buckel und ist für jene empfehlenswert, die das **Worms**-Spielprinzip in 3D erleben wollen.

Gold Games 5

Gold Games 5 bietet mit **Chessmaster 8000** das derzeit beste Schachspiel, kann damit aber wohl nur einen kleinen Fan-Kreis ansprechen.

Gold **Games 5**



Ubi Soft kümmert sich um die Vermarktung von Gold Games 5 und hat zwei Top-Titel von Activision im Gepäck. Die Compilation soll im November dieses Jahres in den Läden stehen.

Spiel	Genre	Hersteller	Ausgabe	Wertung
Die Siedler 3	Aufbau-Strategie	Blue Byte	01/99	88%
Rayman 2	Action	Ubi Soft	12/99	88%
Chessmaster 8000	Schach	Mattel	03/01	87%
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	Ubi Soft	01/01	86%
Star Trek Voyager – Elite Force	Ego-Shooter	Raven	10/00	85%
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Sim	Neversoft	01/01	84%
Rogue Spear	Taktik-Shooter	Red Storm	11/99	81%
Prince of Persia 3D	Action	Red Orb	11/99	80%
Close Combat: Invasion Normandie	Echtzeit-Taktik	Atomic	02/00	78%
Freedom: First Resistance	Action-Adventure	Red Storm	03/01	77%
Battle Isle: Der Andosia Konflikt	Runden-Strategie	Cauldron	01/01	75%
Warlords Battlecry	Echtzeit-Strategie	Strategic Studies Group	09/00	73%
Flanker 2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	02/00	70%
Imperialismus 2	Strategie	Frog City	05/99	70%
Cold Blood	Action-Adventure	Revolution	11/00	69%

Nach dem grafisch veralteten **Imperialismus 2** kräht heute sicherlich kein Hahn mehr – **Die Siedler 3** als Aufbau-Strategiespiel gleicht dieses Manko wieder aus. Interessant sind außerdem die relativ neuen Echtzeit-Strategiespiele **Battle Isle: Der Andosia Konflikt** und **Warlords Battlecry**. **Close Combat: Invasion Normandie** fällt ebenfalls in diese Kategorie, erschien allerdings schon vor knapp zwei Jahren.

Action

Play the Games Vol. 4

Obwohl **Tomb Raider 4** bereits seit längerem als Budget-Version erhältlich ist und Fans bestimmt schon gesättigt sind, bewirbt **Play the Games Vol. 4** den Titel als Highlight. Füllmaterial ist in Form von überdurchschnittlichen Titeln wie **Daikatana** und dem eher unbekannten **Urban Chaos** vorhanden. Das Vampir-Spiel **Soul Reaver: Legacy of Kain** und der simple Third-Person-Shooter **Slave Zero** bilden das Schlusslicht.

Gold Games 5

Gold Games 5 kann mit einem der besten Ego-Shooter der vergangenen Zeit auftrumpfen: **Star Trek Voyager – Elite Force**. Das ältere, aber immer noch hervorragende Hüpfspiel **Rayman 2** weilt außerdem auf einem Silberling. Komplettiert wird der Action-Bereich von dem empfehlenswerten, wenn auch betagten Taktik-Shooter **Rogue Spear** und den noch sehr neuen Action-Adventures **Freedom: First Resistance** und **Cold Blood**.

Sport

Play the Games Vol. 4

Auf der **Play the Games Vol. 4**-Sammlung stellt das Highlight Geoffs Crammonds Formel-1-Simulation dar: **Grand Prix 3**. Die qualitativ solide Fußball-Umsetzung **Bundesliga Stars 2001** reicht zwar nicht an die **FIFA**-Konkurrenz heran, ist aber der einzige Vertreter des Genres auf beiden Compilations. **V-Rally 2 – Expert Edition** geht in der mittlerweile zum Budget-Preis erhältlichen Konkurrenz wie **Colin McRae Rally 2.0** unter.

Gold Games 5

Gold Games 5 enthält ebenfalls drei verschiedene Sport-Spiele, darunter die Rallye-Simulation **Pro Rally 2001**, die zusammen mit **Colin McRae Rally 2.0** zur Referenz des Genres gehört. Ein weiteres Highlight stellt **Tony Hawk's Pro Skater 2** dar – eine bessere Skateboard-Simulation mit mehr Suchtpotenzial kriegen Sie nirgendwo. Flugsimulationen sind auf Compilations weiterhin Mangelware: Als einzigen Vertreter dieser Gattung hat man das überdurchschnittliche **Flanker 2.0** auf die CD gebrannt.

Abenteuer

Für Abenteuer-Fans sieht es düster aus: Während die letzte **Gold Games 4**-Ausgabe mit **Fallout 1** und **2** sowie **Might & Magic 6** und **Diablo** gleich vier Rollenspiele enthält, befinden sich diesmal auf keiner Compilation Spiele dieser Gattung. Auch klassische Point&-Click-Adventures sind nicht vertreten.

THOMAS WEISS


Ein Prozessor, mit dem du in
Das ist mal was,

Der Durchbli
bei Grafikka

Die 3D-Grafik-**Experten**

Die PC Games Hardware-Redaktion hat die 3D-Grafik-Experten. Für PC Games haben sie die Chipsätze von 30 aktuellen Grafikkarten verglichen.

PC Games Hardware-Chefredakteur Thilo Bayer: „Die Grafikkarten-Tests bewerten wesentlich mehr Kriterien, als wir in der Kürze dieser umfassenden Marktübersicht darlegen können. Nicht nur technischen Eckdaten, sondern vor allem die 3D-Fähigkeiten einer Grafikkarte, ihre Geschwindigkeit in zahlreichen Spiele-Benchmarks und die Produkt-Ausstattung fließen in die Bewertung mit ein." Mit dieser Ausgabe bewertet PC Games alle Hardware-Produkt-Tests im bewährten Schulnotensystem des Schwester-Magazins PC Games Hardware. Für noch mehr Wertungs-Transparenz sorgt die zusätzlich eingeführte Dezimalstelle hinter dem Komma. Außerdem neu: Der Hardware-PC-Games-Award für Test-Sieger oder Preis-/Leistungs-Empfehlungen.

PC Games Hardware: Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Jeden 1. Mittwoch im Monat Tests, Tipps und Tuning-Guides!

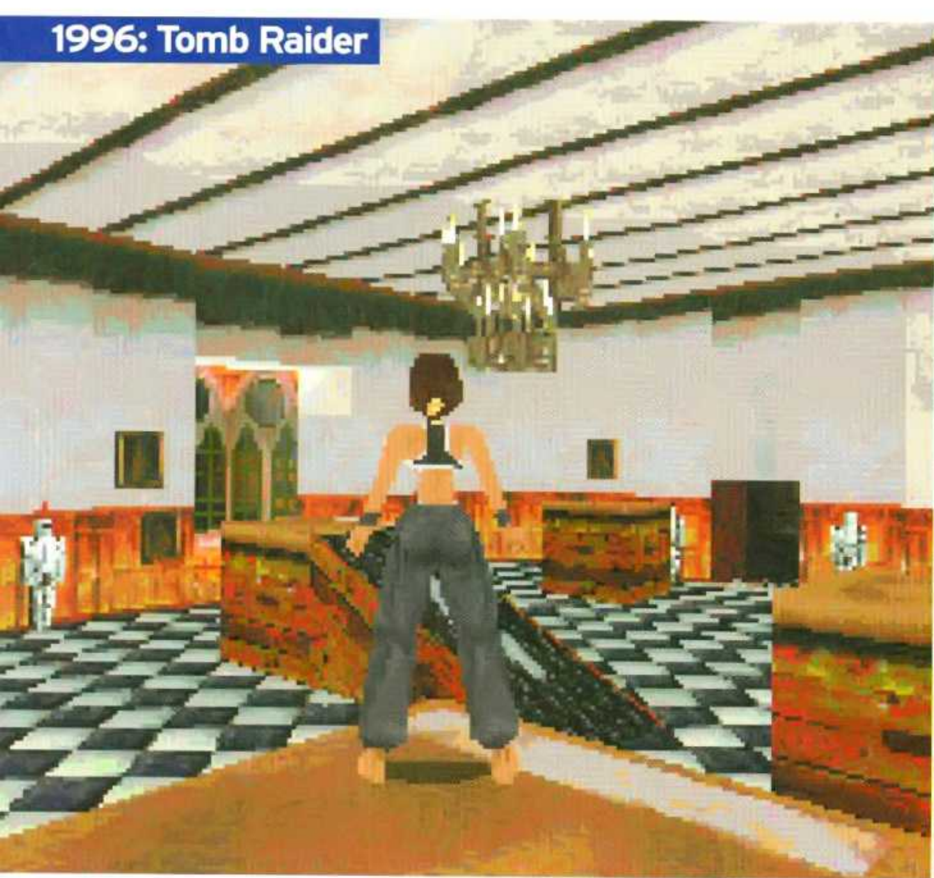


ck
rten!

So viele bunte Verpackungen, so viel Fachbegriffe – auf den nächsten acht Seiten erfahren Sie, welche der farbenfrohen Kartons Sie ohne Bedenken in den Einkaufswagen legen können. Und natürlich auch, welche lieber nicht ...

Grafikkarten zählen neben dem Hauptprozessor zum wichtigsten Bestandteil eines PCs, ganz besonders für Spieler. Der Grund dafür ist offensichtlich, zumindest wenn Sie aktuelle Spiele mit älteren vergleichen. Als sich Lara Croft 1996 zum ersten Mal im Spiel **Tomb Raider** auf den PC-Bildschirmen zeigte, musste der PC-Hauptprozessor die ganze 3D-Grafik noch im Alleingang berechnen. Damals beschleunigten Grafikkarten nämlich fast ausschließlich die zweidimensionale Darstellung von Windows 95 und hatten mit 3D-Grafik noch nichts am Hut. Im gleichen Jahr kamen auch die ersten 3D-Beschleunigerkarten auf den Markt, die sich zusätzlich zu den 2D-Karten in den PC einbauen ließen. **Tomb Raider** kam sogar in speziellen Versionen für diese Karten in den Handel. Die Zusatzhardware beschleunigte optimierte Spiele nicht nur, sondern verschönerte zugleich auch die Grafik. Kantige Texturen wurden weich gezeichnet und machten die Höhlen und Verliese, in denen sich Madam Croft herumtrieb, wesentlich ansehnlicher. Für damalige Verhältnisse war dies ein grafischer Meilenstein.

Bald schon folgten Kombi-Karten, die sowohl 2D- als auch 3D-Grafik darstellen und beschleunigen konnten. Mittlerweile ist jede im Handel erhältliche Karte auch


1996: Tomb Raider



2001: Clive Barker's Undying

DER HAMMER In den letzten fünf Jahren hat sich auf dem Sektor der 3D-Grafik vor allem in Spielen eine Menge getan. Wie stark sich die 3D-Grafik in Spielen geändert hat, sehen Sie anhand dieses Vergleichs.

ein „3D-Beschleuniger" und die meisten Spiele greifen auf diese Funktionen zurück. Um die Spielgrafik immer schöner gestalten zu können, wurden Grafikkarten im Laufe der letzten fünf Jahre stets mit neuen 3D-Fähigkeiten ausgestattet. Da sich diese mittlerweile in der Art und Weise ihrer 3D-Fähigkeiten aber stark unterscheiden, müssen Sie beim Kauf gut aufpassen, sonst vergeuden Sie bares Geld. Aus diesem Grund haben wir 30 aktuelle Grafikkarten in unser Testlabor geholt und auf Herz und Nieren geprüft.

Besonders wichtig bei Grafikkarten ist ihre Abstimmung mit der Geschwindigkeit des Hauptprozessors. Dazu ein paar Beispiele: Steckt die teuerste Grafikkarte am Markt (GeForce3, Kostenpunkt: ca. 900 Mark) in einem PC mit 500 MHz, dann bringt Ihnen diese kostspielige Investition nichts. Die GeForce3 muss in aktuellen 3D-Spielen wie **Operation Flashpoint** oder auch **Black & White** nämlich auf die Daten des langsamen Hauptprozessors warten, bevor sie sie verarbeiten kann. Andersherum bremst eine nicht so schnelle Grafikkarte mit Kyro-I-Chip (rund 190 Mark) einen flotten PC mit 1.200 Megahertz einfach aus. Die Grafikkarte kann dann die Spielgrafik nicht so schnell berechnen, wie der Hauptprozessor neue Daten herbeischaffen könnte. Aus diesem Grund finden Sie in unserer Testtabelle auch gleich einen Hinweis, für welche Hauptprozessoren die einzelnen Grafikkarten am besten geeignet sind.

Wie bereits erwähnt, wurde in den letzten Jahren verstärkt Wert darauf gelegt, die Berechnung von 3D-Grafik mehr und mehr auf die Grafikkarte zu verlagern. Dies führte dazu, dass sich mittlerweile mehrere Techniken etabliert haben. Im Folgenden erklären wir Ihnen diese Techniken und sagen Ihnen auch, welche Grafikkarten sie unterstützen.

Die Kantenglättung ist eine Art des „Anti-Aliasing", also der Korrektur von Bildfehlern. Da ein Grafikchip nur mit einer begrenzten Genauigkeit die virtuelle 3D-Welt darstellen kann (beispielsweise mit

Grafikkarten **unter 400 Mark**



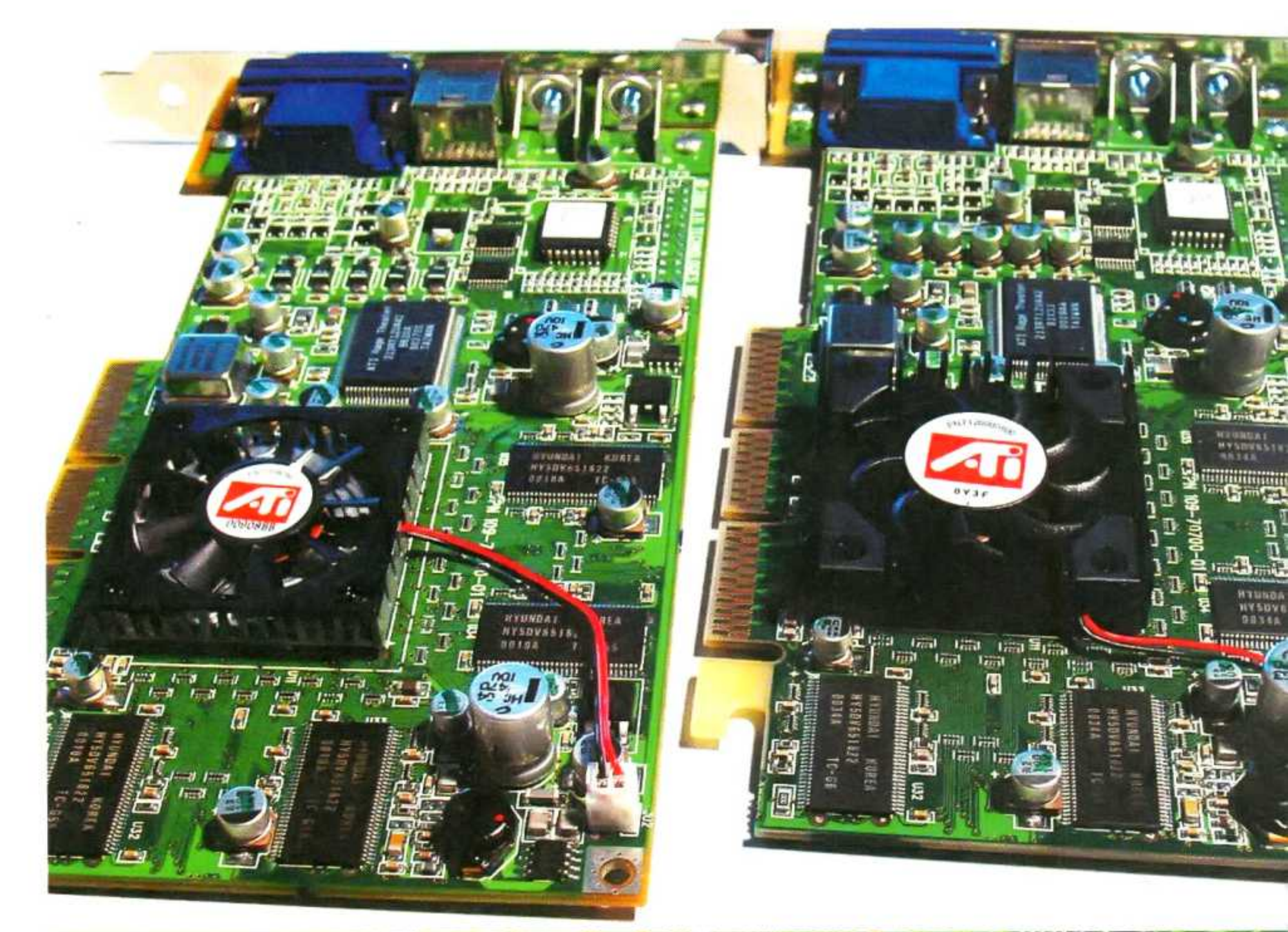
Name:	V7100 Pro/T	3D Prophet 4500 64 MB	CardExpert GF2 MX TW GS	MSI MX400 Pro-VT32S	WinFast GF2 MX SH MAX
Hersteller:	Asus	Hercules	Gainward	MSI	Leadtek
Website:	www.asuscom.de	www.hercules.com	www.gainward.de	www.msi-computer.de	www.leadtek.de
Info-Telefon/Preis:	02102-95990/ca. DM 320,-	09123-96580/ca. DM 330,-	089-89839445/ca. DM 330,-	069-408930/ca. DM 250,-	040-25170707/ca. DM 350,-
Grafikchip/-takt:	GeForce2 MX-400/200 MHz	STM Kyro II/175 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz
Speicher:	32 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM
Speicherdetails:	200 MHz/128 Bit/4,5 ns	175 MHz/128 Bit/5 ns	166 MHz/128 Bit/4 ns	183 MHz/128 Bit/5 ns	166 MHz/128 Bit/6 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.)	VGA	2xVGA, Video-In/-Out (S-VHS)	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In	VGA, TV-Out (S-VHS)
Opt. Einstellung/CPU:	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 500 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz
Software:	DVD-Player; Spiel: Sacrifice	3D-Kalibrierung	DVD-Player, Ulead VideoStudio SE	DVD-Player, Video-Bearbeitung	DVD-Player, 3D-Kalibrierung
Sonst. Ausstattung:	Hardwaremonitor/Video-Kabel	Keine	Kabelpeitsche (S-VHS/Comp.)	Multi-Monitor, Live-BIOS/-Treiber	Hardwaremonitor, Video-Kabel
Übertaktbar:	Chip: 235 MHz, Speicher: 240 MHz	Nicht messbar	Chip: 240 MHz, Speicher: 265 MHz	Chip: 230 MHz, Speicher: 210 MHz	Chip: 220 MHz, Speicher: 190 MHz
Wertung:	**1,8**	**1,8**	**1,8**	**1,8**	**1,9**
Kommentar:	**Günstig, flott und für DVD-Fans mit Software und TV-Ausgang.**	**Mit geringer Taktfrequenz noch sehr flott – dank anderer Rechentechnik.**	**Die TwinView Golden Sample lässt sich sehr gut übertakten!**	**Ermöglicht Videobearbeitung am PC, nicht unbedingt notwendig.**	**Dank Hardwaremonitor beim Übertakten gut zu überprüfen.**

1.024x768 Bildpunkten), muss die Grafikkarte gewisse Kompromisse eingehen. Bei der Darstellung von Schrägen entstehen deshalb kantige Pixeltreppchen. Bei aktivierter Kantenglättung berechnet die Grafikkarte mehrere Versionen jedes Bildpunktes und kombiniert diese dann miteinander. Spielgrafik erscheint dann vor allem in niedrigen Auflösungen (640x480 Bildpunkten) wesentlich detaillierter. Diese Kantenglättung wird von den meisten Grafikkarten unterstützt, macht aber wegen des enormen Rechenaufwandes erst bei sehr flotten Varianten Sinn. Empfehlenswert sind besonders Karten mit folgenden Grafikchips: GeForce2 Pro/Ultra, GeForce3, die Radeon 8500 von Ati und die Voodoo5, die höchstens noch als Restposten in den Händlerregalen liegt.

Damit 3D-Spielwelten dargestellt werden können, kommen viele Dreiecke zum Einsatz. Für animierte Spielfiguren wie zum Beispiel Lara Croft, Rayman und

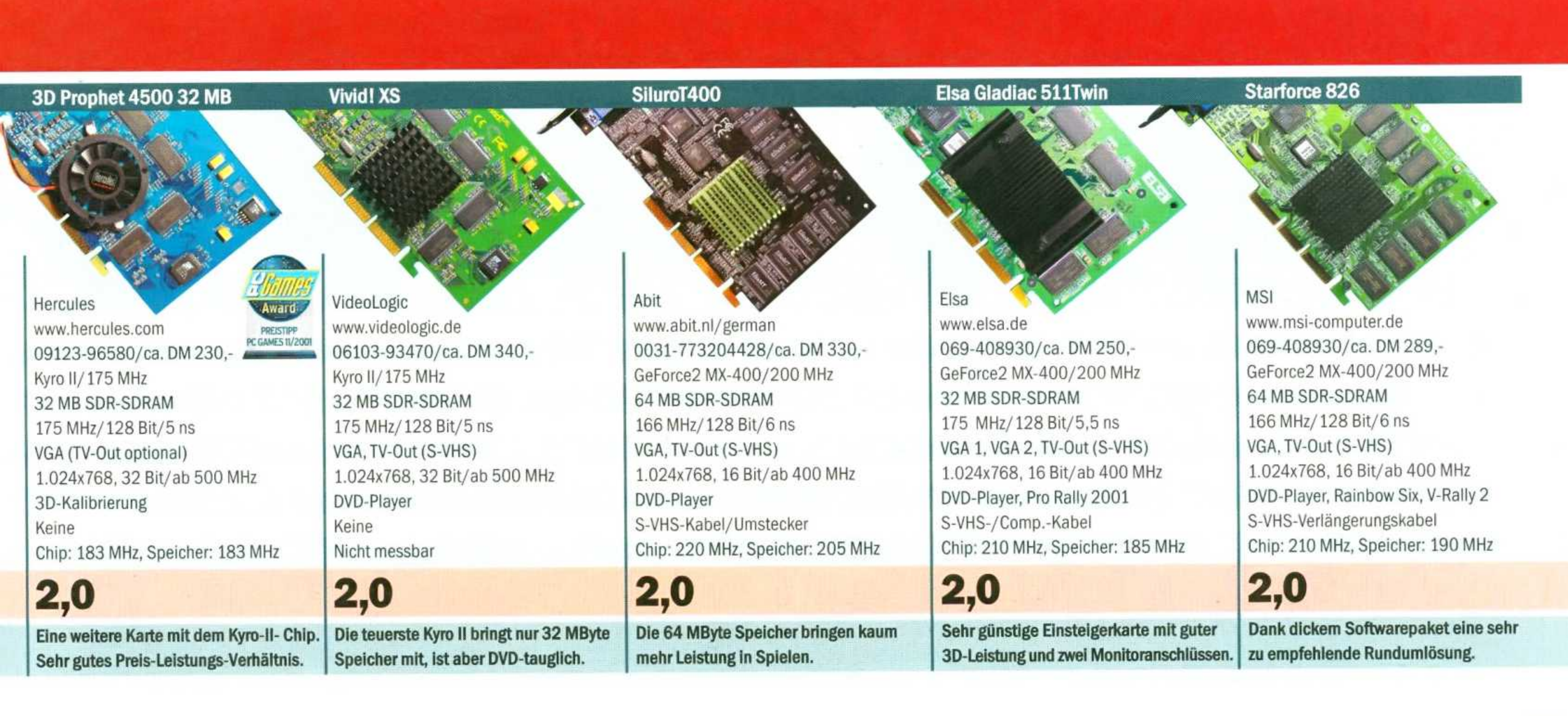
Gute Grafikkarten **müssen nicht gleich 900 Mark kosten.** Es geht auch sehr viel günstiger.

andere 3D-Charaktere, beispielsweise in Ego-Shootern, müssen die verwendeten Dreiecke allerdings immer neu im Raum angeordnet und beleuchtet werden. Diese beiden Aufgaben werden mit dem Begriff „Tranformation and Lighting" (T&L) abgekürzt. Wie bereits erwähnt, musste bei alten Spielen der Hauptprozessor diese rechenintensiven Aufgaben noch selbst ausführen. Aus diesem Grund besitzen viele aktuelle Grafikkarten auch die Fähigkeiten, T&L selbst zu übernehmen („Hardware T&L"). Beschleuniger-Boards mit Grafikchips der GeForce- und Radeon-Familie (außer Radeon VE) berechnen die T&L-Funktionen also selbst. Bei Spielen, die Hardware T&L unterstützen, kann sich der Hauptprozessor stärker der Physikberechnung

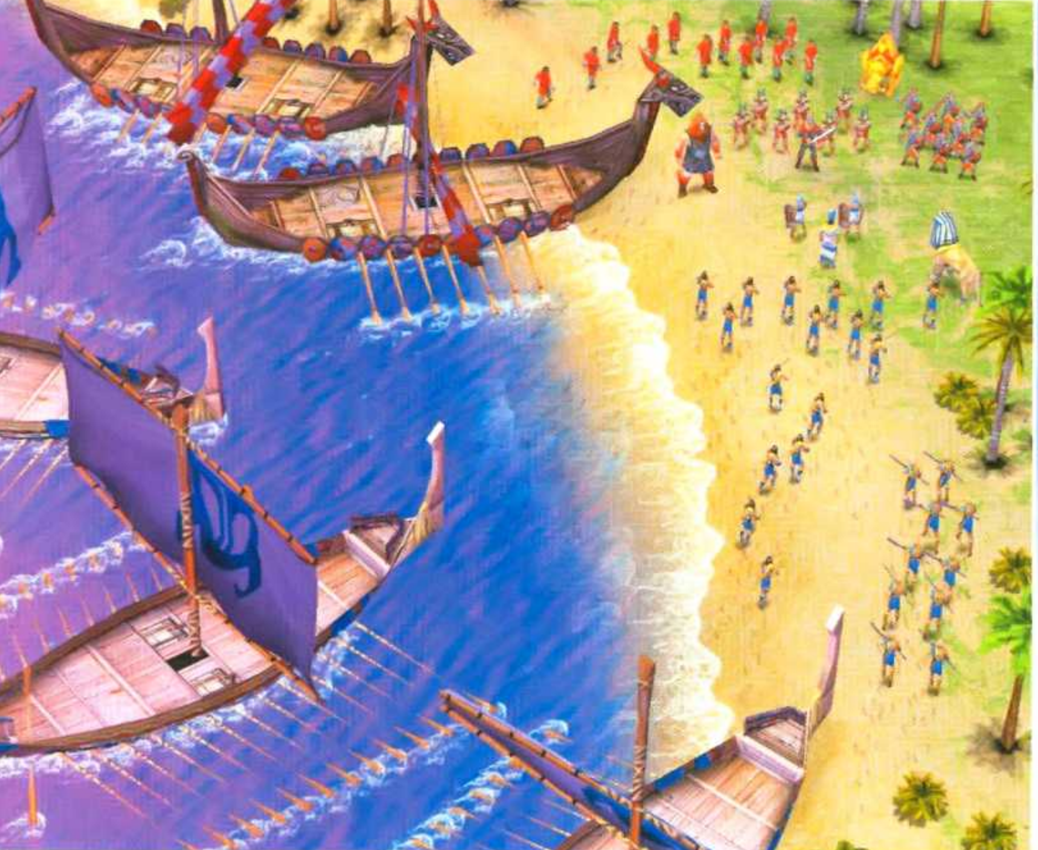




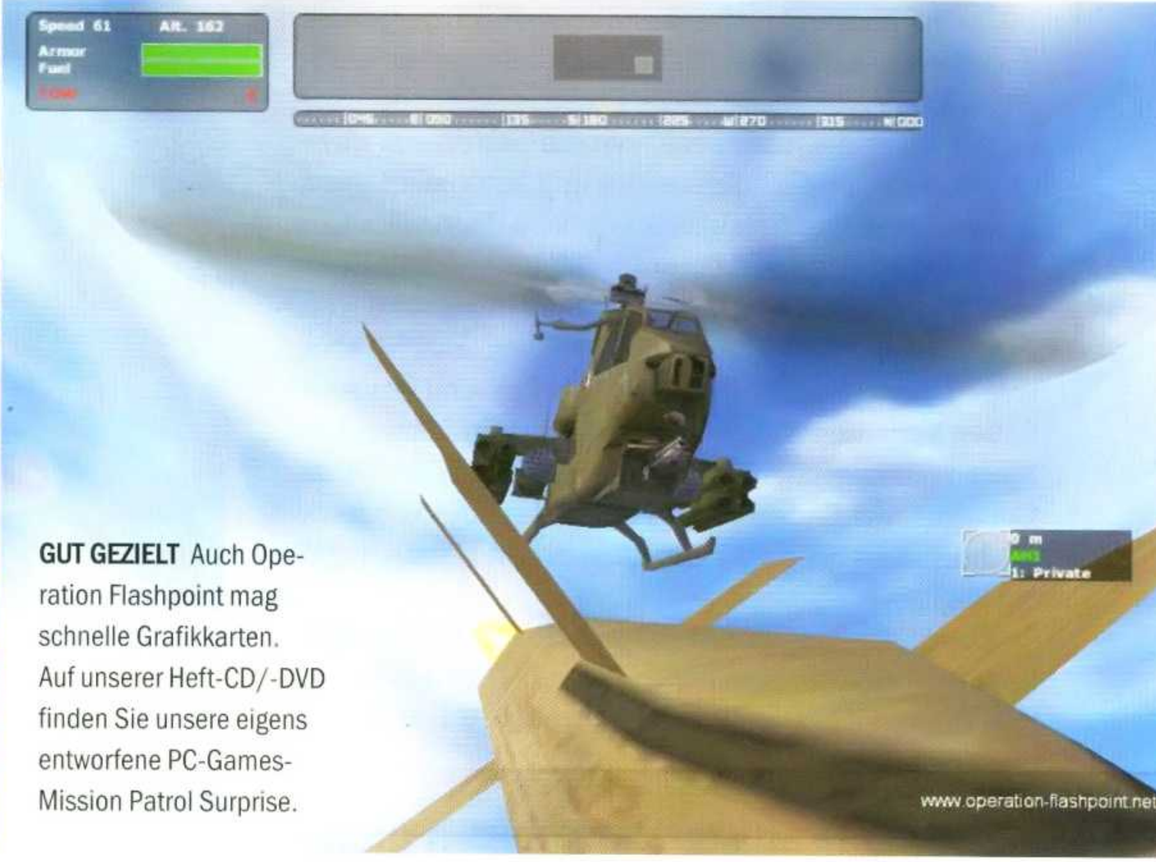
EINE FAMILIE Die Radeon 64 VIVO gibt es beispielsweise in einer teureren Retail-Version (links) und der günstigen Bulk-Variante (rechts). Die Retail-Karte hat dabei höhere Taktfrequenzen durch besseren Speicher.



3D Prophet 4500 32 MB	Vivid! XS	SiluroT400	Elsa Gladiac 511Twin	Starforce 826
Hercules	VideoLogic	Abit	Elsa	MSI
www.hercules.com	www.videologic.de	www.abit.nl/german	www.elsa.de	www.msi-computer.de
09123-96580/ca. DM 230,-	06103-93470/ca. DM 340,-	0031-773204428/ca. DM 330,-	069-408930/ca. DM 250,-	069-408930/ca. DM 289,-
Kyro II/175 MHz	Kyro II/175 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz
32 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM
175 MHz/128 Bit/5 ns	175 MHz/128 Bit/5 ns	166 MHz/128 Bit/6 ns	175 MHz/128 Bit/5,5 ns	166 MHz/128 Bit/6 ns
VGA (TV-Out optional)	VGA, TV-Out (S-VHS)	VGA, TV-Out (S-VHS)	VGA 1, VGA 2, TV-Out (S-VHS)	VGA, TV-Out (S-VHS)
1.024x768, 32 Bit/ab 500 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 500 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz
3D-Kalibrierung	DVD-Player	DVD-Player	DVD-Player, Pro Rally 2001	DVD-Player, Rainbow Six, V-Rally 2
Keine	Keine	S-VHS-Kabel/Umstecker	S-VHS-/Comp.-Kabel	S-VHS-Verlängerungskabel
Chip: 183 MHz, Speicher: 183 MHz	Nicht messbar	Chip: 220 MHz, Speicher: 205 MHz	Chip: 210 MHz, Speicher: 185 MHz	Chip: 210 MHz, Speicher: 190 MHz
2,0	**2,0**	**2,0**	**2,0**	**2,0**
Eine weitere Karte mit dem Kyro-II- Chip. Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.	**Die teuerste Kyro II bringt nur 32 MByte Speicher mit, ist aber DVD-tauglich.**	**Die 64 MByte Speicher bringen kaum mehr Leistung in Spielen.**	**Sehr günstige Einsteigerkarte mit guter 3D-Leistung und zwei Monitoranschlüssen.**	**Dank dickem Softwarepaket eine sehr zu empfehlende Rundumlösung.**



AUFWENDIG Age of Mythology von den Machern der Age-of-Empires-Serie wird komplett in 3D-Grafik erscheinen. Es wird also Zeit, den PC aufzurüsten.



GUT GEZIELT Auch Operation Flashpoint mag schnelle Grafikkarten. Auf unserer Heft-CD/-DVD finden Sie unsere eigens entworfene PC-Games-Mission Patrol Surprise.

oder auch der Gegnerintelligenz widmen. Zu diesen Spielen gehören beispielsweise **Black&White**, **Star Trek Voyager: Elite Force** und **Sacrifice**.

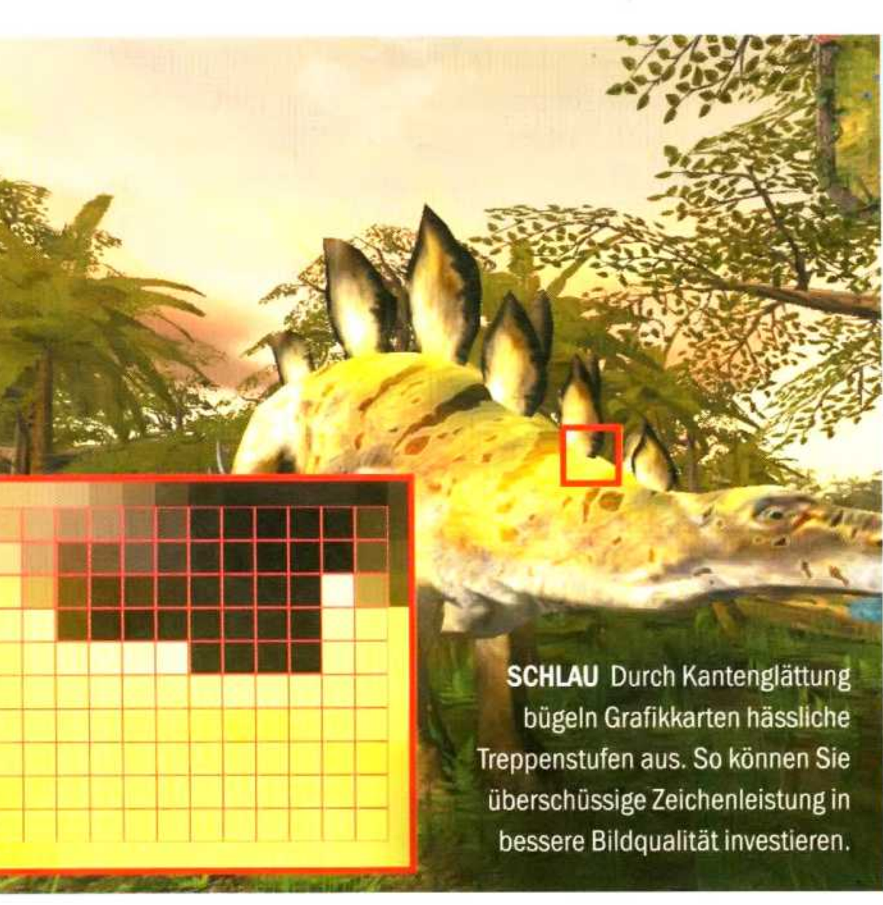
„Pixel- und Vertex-Shader" sind zwei Begriffe, mit denen die derzeit teuersten Grafikkarten unters Volk gebracht werden sollen. Bei beiden handelt es sich um Mini-Prozessoren, die bisher nur in den Grafikchips GeForce 3, dem brandneuen Radeon 8500 und teilweise in der Millennium G550 von Matrox integriert sind. Diese kleinen Rechenmeister können über so genannte „Shader-Programme" direkt von Spieleprogrammierern genutzt werden, um eigene Grafikeffekte zu erzeugen. Vertex-Shader beschleunigen beispielsweise die Darstellung der Dreieckseckpunkte. Entgegen der festinstallierten Beleuchtungsfunktion von „Hardware T&L" können Spieleprogrammierer durch Shader eigene Beleuchtungsvorschriften für 3D-Szenen erzeugen und sogar durch die Grafikkarte hardwarebeschleunigt berechnen lassen! Das steigert den Realismusgrad von optimierten Spielen natürlich enorm – dieses beweisen auch die Vorab-Screenshots von kommenden Spielen wie **Unreal 2**, **Doom 3** und **Aquanox**. Pixel-Shader-Programme arbeiten nicht auf Dreiecksebene, sondern auf Pixelebene und sind natürlich ebenso programmierbar. Sie liefern der Grafikkarte sehr genaue Anweisungen darüber, wie sie mehrere Texturschichten verarbeiten soll.

Die Shader-Programme sind Bestandteil von Microsofts Spieleschnittstelle DirectX 8.0. Diese Version ist vor allem für die aktuellen High-End-Grafikkarten interessant. Wenn Spiele beispielsweise nur auf die alten Befehlssätze von DirectX 7.0 zurückgreifen, dann sind die beiden schnellsten Grafikkanonen Radeon 8500 und GeForce3 theoretisch gleich schnell. Anders sieht es jedoch aus, wenn der Spieleprogrammierer die Shader von DirectX 8 verwendet. Dann kann Atis Radeon 8500 durch etwas bessere Technik theoretisch sogar mehr leisten. Dadurch erfüllt der Grafikchip Radeon 8500 im Gegensatz zum GeForce3 nicht nur die Spezifikatio-

Grafikkarten **unter 400 Mark**



Name:	GA-GF1280RT-64	SP6800M4T	3D Prophet II MX 64 MB	3D Prophet 4000XT	MX-200 V
Hersteller:	Gigabyte	Sparkle	Guillemot/Hercules	Guillemot/Hercules	AOpen
Website:	www.gigabyte.de	www.alternate.de	www.guillemot.com	www.guillemot.com	www.aopencom.de
Info-Telefon/Preis:	040-25330410/ca. DM 240,-	06403-905010/ca. DM 290,-	09123-96580/ca. DM 350,-	09123-96580/ca. DM 190,-	01805-559191/ca. DM 250,-
Grafikchip/-takt:	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX/175 MHz	Kyro I/115 MHz	GeForce2 MX-200/175 MHz
Speicher:	64 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM
Speicherdetails:	190 MHz/128 Bit/5,5 ns	166 MHz/128 Bit/6 ns	166 MHz/128 Bit/6 ns	115 MHz/128 Bit/7 ns	175 MHz/64 Bit/6 ns
Anschlüsse:	VGA 1, VGA 2, TV-Out (S-VHS)	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.)	VGA	VGA	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.)
Opt. Einstellung/CPU:	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	800x600, 32 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz
Software:	Diverse Demos	Diverse Demos	3D-Kalibrierung	3D-Kalibrierung	DVD-Player, Tuning-Tool
Sonst. Ausstattung:	S-VHS-Verlängerungskabel	S-VHS-Verlängerungskabel	Keine	Keine	Hardwaremon./SVH-Comp-Stecker
Übertaktbar:	Chip: 210 MHz, Speicher: 210 MHz	Chip: 210 MHz, Speicher: 190 MHz	Chip: 190 MHz, Speicher: 195 MHz	Chip: 135 MHz, Speicher: 135 MHz	Chip: 190 MHz, Speicher: 185 MHz
Wertung:	**2,0**	**2,1**	**2,2**	**2,4**	**2,5**
Kommentar:	**Gute Hardware-Ausstattung, ein Software-DVD-Player fehlt allerdings.**	**Eine Standard-Platine mit wenig Ausstattungsbesonderheiten.**	**Karte mit altem MX-Chip. Schneller als MX-200, langsamer als MX-400.**	**Nur für ältere Rechner zu empfehlen, die nicht mehr aufgerüstet werden.**	**Günstige Karte, die im 3D-Sektor eindeutig zu langsam ist.**



SCHLAU Durch Kantenglättung bügeln Grafikkarten hässliche Treppenstufen aus. So können Sie überschüssige Zeichenleistung in bessere Bildqualität investieren.



ENTWICKLUNG Mittlerweile benutzen auch Online-Rollenspiele wie Anarchy Online 3D-Grafik, die denen regulärer 3D-Spiele in nichts mehr nachsteht.

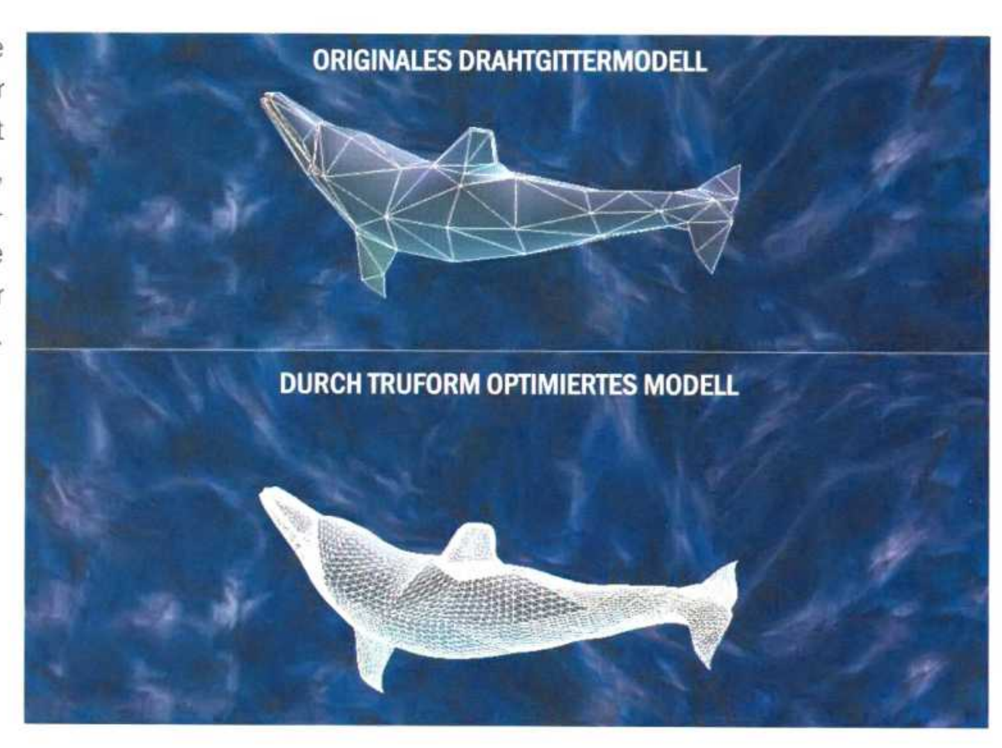
nen von DirectX 8.0, sondern auch die des bald erscheinenden DirectX 8.1. Die Radeon 8500 ist nämlich rechenstärker und beherrscht programmierbare Kantenglättung sowie eine Technik („Truform"), mit der alte Spiele grafisch aufgewertet werden können. Eines der ersten Spiele, die von Truform profitieren, ist **Counter-Strike v1.3**.

Damit Sie Ihr Geld auf dem Grafikkartenbasar nicht für ein falsches Produkt ausgeben, möchten wir an dieser Stelle noch einige Warnungen aussprechen. Für moderne Spiele-Rechner sollten Sie sich auf keinen Fall Grafikkarten mit den folgenden Grafikchips zulegen: Nvidia-Riva-TNT2-Familie, Matrox G400/G450/G550 und die Ati Radeon VE. Besonders die Matrox-Karten und die Radeon VE können zwar für andere Zielgruppen besonders wegen ihrer hervorragenden Multi-Monitorfähigkeiten und der guten 2D-Bildqualität sehr interessant sein, für den Spielebereich sind sie allerdings viel zu langsam. Die G550 besitzt übrigens eine Vertex-Shader-Einheit, welche aber nicht in Spielen verwendet werden kann.

> Für Gelegenheitsspieler sind **GeForce3 und Radeon 8500 zu teuer,** da kaum unterstützte Spiele am Markt sind.

Beim Kauf einer neuen Grafikkarte ist es von grundlegender Wichtigkeit, dass Sie zunächst einmal herausfinden, für welchen Steckplatz die neue Karte geeignet sein muss. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie sich ein günstiges Komplettsystem gekauft haben. Öffnen Sie also Ihren PC und schauen Sie nach, in welchem Slot Ihre aktuelle Grafikkarte steckt. Hier gibt es nun drei Möglichkeiten. Entweder Sie besitzen eine Grafikkarte, die in einem weißen PCI-Slot steckt, in einem braunen AGP-Steckplatz

Elsa Gladiac 311TV-Out	Millennium G550	GA-GF1280-32E	Creative GeForce2 MX-200	V7100 Magic Pure
Elsa	Matrox	Gigabyte	Creative	Asus
www.elsa.de	www.matrox.com	www.gigabyte.de	www.europe.creative.com	www.asuscom.de
0241-6060/ca. DM 200,-	01805-002338/ca. DM 350,-	040-25330410/ca. DM 180,-	0800-1815101/ca. DM 199,-	02102-95990/ca. DM 240,-
GeForce2 MX-200/175 MHz	G550	GeForce2 MX-200/183 MHz	GeForce2 MX-200/175 MHz	GeForce2 MX-200/175 MHz
32 MB SDR-SDRAM	32 MB DDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM
115 MHz/64 Bit/6 ns	Nicht messbar/64 Bit	200 MHz/64 Bit/5,5 ns	143 MHz/64 Bit/7 ns	166 MHz/64 Bit/5,5 ns
VGA, TV-Out (S-VHS)	VGA+DVI, TV-Out + VGA 2	VGA, TV-Out (S-VHS), DVI	VGA	VGA
1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	800x600, 32 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz
DVD-Player, UO Renaissance	DVD-Player, HeadFone u. a.	Diverse Demos	Spiele: Rage Rally, Midnight GT	Tuning-Tool
S-VHS-/Comp.-Kabel	HeadCasting Engine	S-VHS-Verlängerungskabel	Keine	Keine
Chip: 190 MHz, Speicher: 190 MHz	Nicht messbar	Chip: 190 MHz, Speicher: 210 MHz	Chip: 190 MHz, Speicher: 155 MHz	Chip: 185 MHz, Speicher: 185 MHz
2,6	**2,6**	**2,7**	**2,7**	**2,8**
Einsteigerkarte mit DVD-Player und TV-Ausgang. Nichts für flotte 3D-Spiele.	**Hervorragende 2D-Eigenschaften, besitzt aber einen sehr langsamen Grafikchip.**	**Viele Anschlussmöglichkeiten, nicht für PCs über 700 MHz zu empfehlen.**	**Die schmale 64-Bit-Anbindung des Grafikchips bremst 3D-Spiele.**	**Normale MX-200, die ihr eigenes Tuning-Tool mitliefert.**



RUNDE SACHE Die Truform-Technik der Radeon 8500 erlaubt es der Grafikkarte, die klotzigen Gittermodelle alter Spiele wesentlich runder wirken zu lassen.

oder aber der Grafikchip befindet sich direkt auf der Hauptplatine. Für die ersten beiden Fälle gibt es entsprechende Grafikkarten. Im Falle der Mainboardgrafik sollten Sie nachschauen, ob sich auf der Hauptplatine trotzdem ein leerer AGP- oder PCI-Steckplatz befindet, in den Sie eine schnellere Grafikkarte stecken können. AGP-Grafikkarten sind dabei den PCI-Kollegen auf jeden Fall vorzuziehen. Grafikkarten mit PCI-Schnittstelle sind weniger leistungsfähig, da sie weniger Daten zwischen Mainboard und Grafikkarte hin- und herschaufeln können. Unter unseren Testkandidaten befand sich als einzige PCI-Grafikkarte die SP6800M4T von Sparkle, welche mit einem GeForce2-MX-400-Grafikchip ausgestattet ist.

Wenn Sie sich nach einer neuen Grafikkarte umschauen, dann stehen Sie vor allem bei Internetversendern oft vor der Wahl zwischen der „Retail"-Variante, die in der Form auch im Einzelhandel zu finden ist, oder der billigeren „Bulk"- oder „OEM"-Version. Letzteren fehlt in der Regel die Kartonverpackung, eine detaillierte Anleitung und die sonst beigelegte Software, auch wenn die Hardware oft der der Retail-Karten gleicht. Sowohl Bulk- als auch Retail-Ware sind für den

Features wie **TV-Anschlüsse oder 64 MByte Speicher machen Grafikkarten kostspielig.** Hier können Sie ein paar Mark einsparen.

Verkauf an Endkunden bestimmt. Anders sieht es jedoch mit den so genannten OEM-Produkten („Original Equipment Manufacturer") aus. Dies bedeutet zunächst, dass die Hardware direkt ab Werk an einen PC-Hersteller geliefert wird, der diese dann in Komplett-PCs einbaut. Für Endkunden sind OEM-Produkte also nicht gedacht. Aber was spricht gegen die günstigen Grafikkarten? Bei einzelnen Bulk-Platinen können

DirectX? **Was ist das?**

Jedes aktuelle 3D-Spiel greift darauf zurück, jeder hat es bereits installiert. Aber wissen Sie auch, was Sie da benutzen?

DirectX ist eine Sammlung an Programmierschnittstellen, die zusammen mit dem Windows-Betriebssystem dafür sorgen, dass die brandneuesten Spiele funktionieren. Es wird auch als Spieleschnittstelle betitelt, da es von Spieleprogrammierern benutzt wird, um hardwarespezifische Features, beispielsweise von Grafikkarten, zu verwenden, ohne Sie direkt für die Hardware zu programmieren. Der Vorteil liegt also auf der Hand: Statt ein Spiel nur für eine Grafikkarte zu programmieren, können dank DirectX alle Karten diese Spiele darstellen. Die Software wurde von Microsoft 1995 zum ersten Mal eingeführt und umfasst mittlerweile neben der Steuerung der Grafik auch Komponenten für Soundkarten und Eingabegeräte. Als Basis für diese Steuerungsoptionen dienen stets die Treiber für die Hardware – die aktuellsten finden Sie natürlich jeden Monat auf der PC-Games-Cover-CD/-DVD. Ab der Version 8.0 unterstützt DirectX auch neue Shader-Programme für kompatible Grafikkarten (GeForce3/Radeon 8500).

Grafikkarten **über 400 Mark**



Name:	V8200 Deluxe	3D Prophet III	WinFast GF3	Tornado GeForce3	Matrix GeForce3
Hersteller:	Asus	Guillemot	Leadtek	Innovision	Anubis
Website:	www.asuscom.de	www.guillemot.de	www.leadtek.de	www.inno3d.de	www.typhoon.de
Info-Telefon/Preis:	02102-95990/ca. DM 1.100,-	09123-96580/ca. DM 1.000,-	040-25170707/ca. DM 1.000,-	02779-1400/ca. DM 1.000,-	0681-988060/ca. DM 1.000,-
Grafikchip/-takt:	GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz
Speicher:	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM
Speicherdetails:	460 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In	VGA, TV-Out (S-VHS), DVI	VGA, TV-Out (S-VHS), DVI	VGA, TV-Out optional	VGA, TV-Out (S-VHS), DVI
Opt. Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz
Software:	DVD-Player; Spiel: Sacrifice, Messiah	DVD-Player, 3D-Kalibrierung	DVD-Player, 3D-Kalibrierung	Optional: Soft-DVD-Player, PhotoImpact	DVD-Player, VideoStudio SE
Sonst. Ausstattung:	Hardwaremonitor/Video-Kabel	Keine	Mauspad, Handballenauflage	S-VHS-/Composite-Stecker	S-VHS-/Composite-Stecker
Übertaktbar:	Chip: 230 MHz, Speicher: 270 MHz	Chip: 230 MHz, Speicher: 260 MHz	Chip: 220 MHz, Speicher: 260 MHz	Chip: 230 MHz, Speicher: 270 MHz	Chip: 220 MHz, Speicher: 265 MHz
Wertung:	**1,4**	**1,4**	**1,4**	**1,4**	**1,5**
Kommentar:	**Knackiges Paket mit viel Dran. Besonders interssant: die Software.**	**Dank GeForce3-Chip der Überflieger in aktuellen 3D-Spielen.**	**Reguläre GF3-Karte. Für Vielspieler gibt's eine Handballenauflage dazu.**	**Besonders gut übertaktbar. Ermöglichen die Spiele-Show am TV.**	**Gute 3D-Leistung, gute Ausstattung, gute Wahl.**



VERPENNT Die G550 von Matrox unterstützt zwar Vertex-Shader von DirectX 8, allerdings ausschließlich in Verbindung mit der HeadCast-Engine.

Komponenten wie beispielsweise Lüfter von schlechterer Qualität sein als die der Retail-Karten. Außerdem besitzen die günstigen Karten meist nur die gesetzlich vorgeschriebene Garantiezeit von sechs Monaten statt wie bei Markenherstellern (etwa Elsa) zwei Jahre. Allein dies kann Sie im Ernstfall teuer zu stehen kommen. Die Hardware-Redaktion empfiehlt Ihnen deshalb, die Finger von solchen vermeintlichen Schnäppchen zu lassen.

Ein weiterer Faktor, den Sie beim Grafikkartenkauf unbedingt beachten sollten, ist der verwendete Speicher der Grafikkarte. Viele Hersteller liefern auf der Verpackung nur unzulängliche Informationen; deshalb sollten Sie ruhig fragen, ob Sie sich die Platine vorab selbst anschauen können (siehe Bild S. 47). Grundsätzlich unterscheiden wir zwischen zwei Grundtypen von Grafikkartenspeicher: SDR-Speicher und DDR-Speicher. SDR steht als Abkürzung für „Single Data Rate", also „Einfache Datenrate". DDR steht für „Double Data Rate" und bedeutet „Doppelte Datenrate". DDR-Speicher überträgt also doppelt so viele Daten wie SDR-Speicher.

Die Anbindung des Speichers an den Grafikchip ist entscheidend für die 3D-Leistung der Grafikkarte. Ist der Speicher langsam oder die Anbindung schlecht, dann schränkt das die 3D-Leistung natürlich ein. Stellen Sie sich diese Datenleitung zwischen Chip und Speicher wie eine Autobahn vor, auf der die Daten



Starforce 822	Gladiac 920	PA256 Deluxe II	SP6900	Starforce 64
MSI	Elsa	AOpen	Sparkle	MSI
www.msi-computer.de	www.elsa.de	www.aopencom.de	www.alternate.de	www.msi-computer.de
069-408930/ca. DM 1.000,-	0241-6060/ca. DM 1.000,-	01805-559191/ca. DM 500,-	06403-905010/ca. 630 DM	069-408930/ca. DM 570,-
GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz	GeForce2 GTS Pro/200 MHz	GeForce2 Ultra/250 MHz	GeForce2 GTS Pro/200 MHz
64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	32 MB DDR-SGRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SGRAM
229 MHz (DDR)/129 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	200 MHz (DDR)/128 Bit/5 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/4 ns	200 MHz (DDR)/128 Bit/4 ns
VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In	VGA	VGA, TV-Out (S-VHS)	VGA, TV-Out (S-VHS), DVI	VGA, TV-Out (S-VHS)
1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.280x1.024, 16 Bit/ab 800 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
DVD-Player; Rainbow Six, V-Rally 2	DVD-Player, Giants GF3-Version	DVD-Player, Übertaktungstool	Diverse Demos	DVD-Player, Rainbow Six, V-Rally
S-VHS-Verlängerungskabel	Mauspad	Hardwaremonitor/Video-Stecker	S-VHS-Verlängerungskabel	S-VHS-Verlängerungskabel
Chip: 220 MHz, Speicher: 250 MHz	Chip: 220 MHz, Speicher: 260 MHz	Chip: 240 MHz, Speicher: 220 MHz	Chip: 260 MHz, Speicher: 245 MHz	Chip: 260 MHz, Speicher: 210 MHz
1,5	**1,5**	**1,7**	**1,7**	**1,7**
Die einzige GeForce3-Karte im Test, die auch einen Video-Eingang besitzt.	**Mit im Paket: die GF3-Version vom Spiel Giants: Citizen Kabuto. Sehr hübsch!**	**Sehr nützlich: das mitgelieferte Übertaktungstool und der Hardwaremonitor.**	**Gute Hardware-Ausstattung, für den Preis gibt's aber keine Spiele-Vollversion dazu.**	**Das dicke Softwarepaket macht die Karte zum Spielertipp.**



DEBÜTANT Ati schickt mit der Radeon 8500 den einzigen Konkurrenten zu Nvidias GeForce3 in den Handel. Beide Karten unterstützen DirectX 8.0. Hier sehen Sie eine Grafikdemo der Radeon 8500.

hin- und herfahren. Je breiter die Fahrbahn, um so mehr Daten können zeitgleich verschickt werden. Bei regulären Grafikkarten ist der SDR-Grafikspeicher durch eine flotte, 128 Bit breite Datenleitung mit dem Grafikchip verbunden. In einem Taktzyklus wandert also ein 128 Bit großes Datenpaket vom Chip zum Speicher oder anders herum (oder zwei mit der Größe von 64 Bit). Auch DDR-Speicher kann mit einer 128-Bit-Leitung angesprochen werden, wie zum Beispiel bei vielen GeForce256-Grafikkarten. Dort werden pro Taktzyklus gleich zwei 128-Bit-Pakete (oder 4x64 Bit) übertragen. Allerdings gibt es auch langsame Grafikkarten, die nur eine 64 Bit breite Datenleitung zum Speicher verwenden. Solcher Speicher ist günstiger, bremst die Performance einer Grafikkarte aber auch sehr stark. SDR-Speicher mit 128-Bit-Anbindung finden Sie auf den meisten GeForce2-MX-Grafikkarten sowie auf allen Voodoo3/4/5-Modellen. DDR-Speicher finden Sie auf allen anderen GeForce2-Platinen (GTS, Pro, Ultra, 3), den Radeon-DDR-Grafikkarten und auch der neuen Radeon 8500. Mit Ausnahme weniger GeForce2-MX-Grafikkarten, die 64 Bit DDR-Speicher verwenden, arbeiten alle DDR-Grafikkarten mit einem 128-Bit-Speicherbus. Beispiele für diese zwei Grafikkarten sind die Modelle mit den zwei Chips GeForce2 MX-200 und MX-400. Der MX200-Chip unterstützt nur eine 64-Bit-Speicherleitung, der MX-400 stattdessen das doppelte: 128-Bit. In unserer Tabelle haben wir auch diese Details der Testkandidaten berücksichtigt.

Es muss **keine GeForce3 sein,** um aus aktuellen 3D-Games viel herauszuholen.

Jeder reguläre Kathodenstrahl-Monitor wird über einen analogen VGA-Stecker an die Grafikkarte angeschlossen. Wenn Sie aber mit dem

Wichtige Details der aktuellen Grafikchips

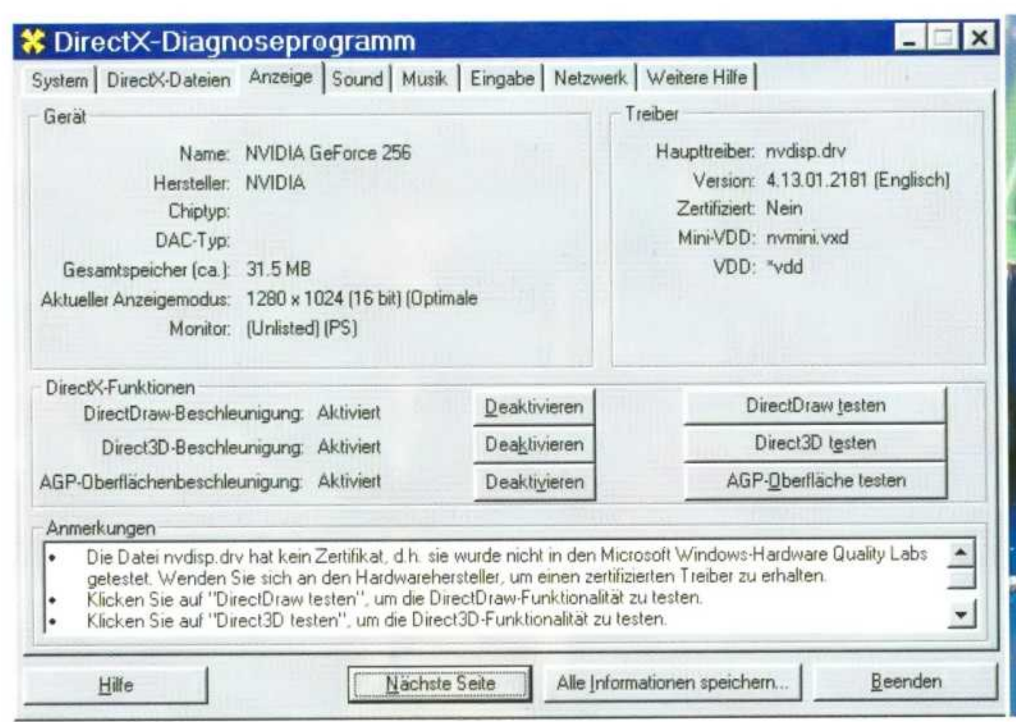
Die Abstimmung zwischen Hauptprozessor und Grafikkarte ist sehr wichtig. Aus diesem Grund zeigen wir Ihnen in dieser Tabelle, welche Grafikkarten zu Ihrem PC passen, was die einzelnen Grafikchips können und vor allem wie viel sie ungefähr kosten!

Grafikchip	Chip-hersteller	Empf. Haupt-prozessor	Hardware T&L	Hardware DX8	Passende Grafikkarte(n):	Preis
G550	Matrox	Ab 400 MHz	Ja	Nur Vertex-Shader	Millennium G550	Ca DM 350,-
Kyro I	STM	Ab 400 MHz	Nein	Nein	Hercules 3D Prophet 4000XT; Videologic Vivid!	DM 160,- bis DM 220,-
GeForce2 MX-200	Nvidia	Ab 400 MHz	Ja	Nein	Typhoon Matrix II MX-200, MSI GF2 MX-200	Ca. DM 190,-
Radeon (VE)	Ati	Ab 400 MHz	Nein	Nein	Ati Radeon VE	Ca. DM 200,-
GeForce256 (GeForce1)	Nvidia	Ab 400 MHz	Ja	Nein	Elsa Erazor X, Asus AGP-V6600	Ca. DM 150,-
Kyro II	STM	Ab 500 MHz	Nein	Nein	Hercules 3D Prophet 4500, Videologic Vivid!XS	DM 230,- bis DM 290,-
GeForce2 MX-400	Nvdia	Ab 400 MHz	Ja	Nein	Elsa Gladiac 511; Leadtek GF2 MX-400	DM 220,- bis DM 300,-
Radeon	Ati	Ab 500 MHz	Ja	Nein	Ati Radeon 32 MD DDR/64 MB DDR	DM 300,- bis DM 480,-
GeForce2 GTS	Nvidia	Ab 600 MHz	Ja	Nein	Asus AGP-V7700, Gigabyte GA-GF2000D	DM 300,- bis DM 400,-
Radeon 7500	Ati	Ab 600 MHz	Ja	Nein	Radeon 7500	Ca. DM 399,-
GeForce2 GTS Pro	Nvidia	Ab 700 MHz	Ja	Nein	MSI SF64 GF2 Pro, Asus AGP-V7700 Pro Deluxe	DM 380,- bis DM 520,-
GeForce2 Ultra	Nvidia	Ab 700 MHz	Ja	Nein	Elsa Gladiac Ultra, Leadtek GF2 Ultra	DM 650,- bis DM 800,-
Radeon 8500	Ati	Ab 900 MHz	Ja	Ja	Radeon 8500	Ca. DM 899,-
GeForce3	Nvidia	Ab 900 MHz	Ja	Ja	MSI SF822 GF3, Creative 3DBlaster GF3	DM 800,- bis DM 999,-

Gedanken spielen, sich einen Flachbildschirm zu leisten, können Sie auch einen anderen Anschluss wählen, den DVI-Stecker. Karten mit mehreren Ein- und Ausgängen sind mittlerweile weit verbreitet. In unserer Testtabelle haben wir Ihnen auch genau aufgelistet, welche Geräte Sie an Ihre potenzielle Neuinvestition anschließen können.

Wenn Sie einen 19-Zoll-Monitor besitzen, dann brauchen Sie sich beim Grafikkartenkauf keine Sorgen zu machen. Bei einem 17-Zöller oder gar einem 15-Zoll-Gerät sollten Sie entweder zu den Grafikkarten unter 400 Mark oder zuerst zu einem größeren Monitor greifen. Der Grund ist ganz einfach. Die teureren Modelle ab GeForce2 Pro sind so leistungsstark, dass sie auch in höheren Bildschirmauflösungen (1.280x.1.024) eine ordentliche Performance liefern können – die meisten 15- und 17-Zöller sind für diese Auflösungen aber nicht ausgelegt. Einige hochwertige Vertreter dieser Monitorklasse beherrschen zwar diese Auflösung, allerdings leidet der Spielspaß dann meist darunter: Charaktere und Icons sind plötzlich zu klein und Schriften lassen sich schlecht erkennen. In einem solchen Fall sollten Sie besser auf einen neuen Monitor sparen.

BERND HOLTMANN



ZENTRALE Die Steuerzentrale für DirectX. Im DirectX-Ordner unter C:\Programme finden Sie „DXDiag", das Diagnose-Programm für die Spieleschnittstelle.



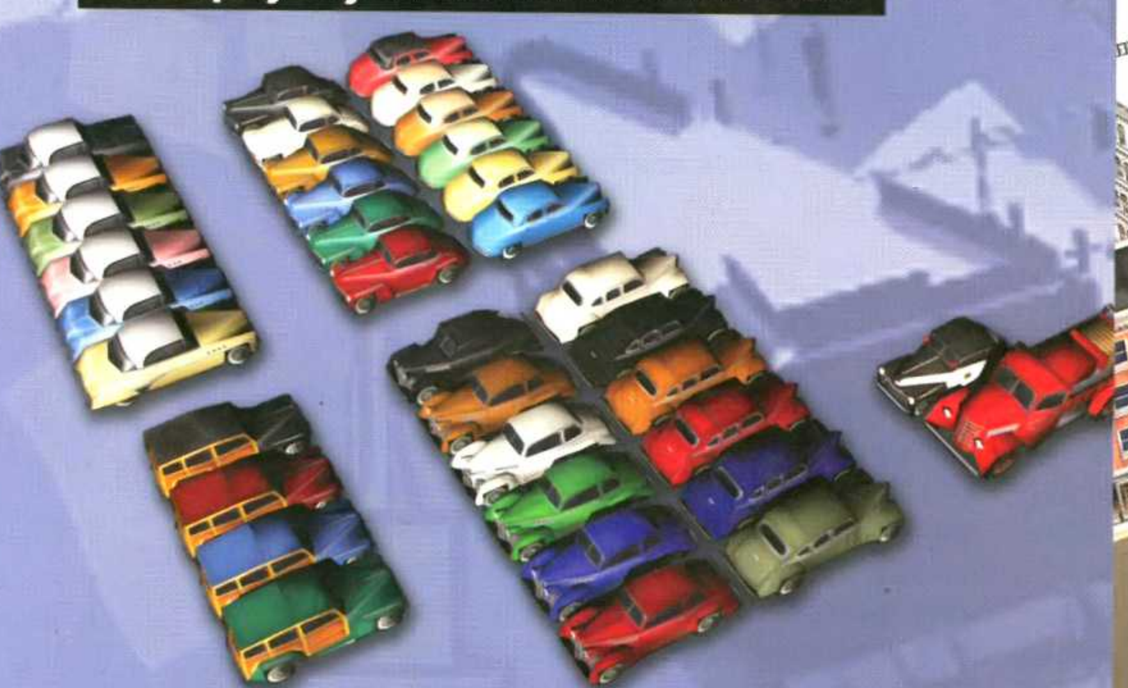
DOPPELT Links sehen Sie einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme – rechts den D-Sub-Stecker für alle analogen Monitore.

MONOPOLY TYCOON

Gehe nicht über Los !



Von den Dreißigern bis heute... Erleben Sie Monopoly City im Wandel der Jahrzehnte.





Detaillierte und liebevoll gestaltete 3D Grafik sorgt für Atmosphäre: Ob bei Gebäuden, Fahrzeugen, Bewohnern, bei Tag oder im Nightlife...













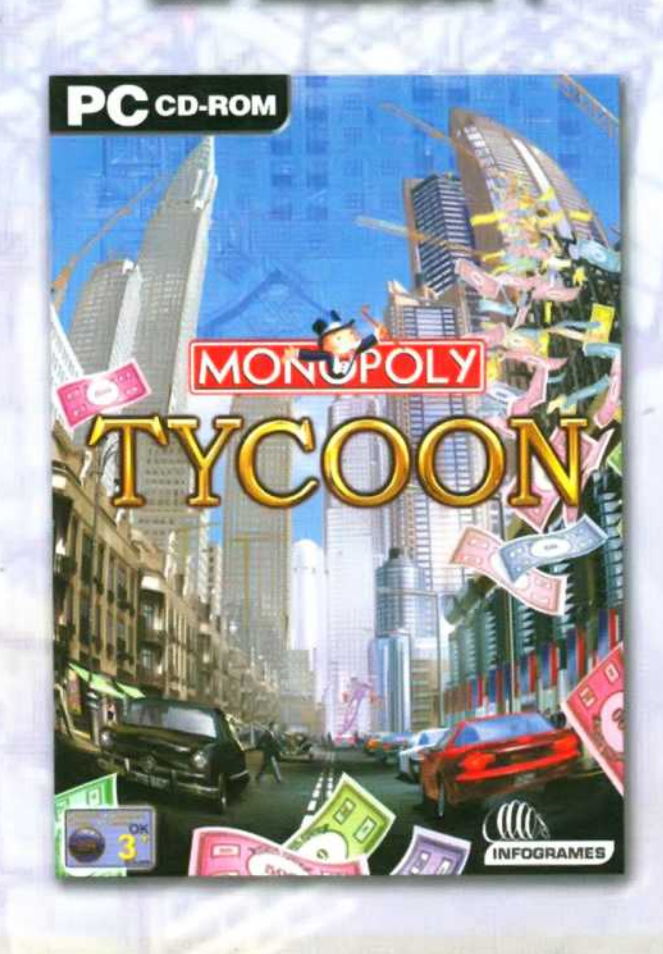
Trotz der enormen Spieltiefe und Komplexität bleibt das Handling immer einfach und übersichtlich.



Mit dem berühmten Gesellschaftsspiel hat Monopoly Tycoon im Grunde nur das Scenario gemeinsam. Jetzt erwacht Monopoly zur virtuellen Stadt mit allen Facetten, die das Leben in einer Weltmetropole aufregend und einzigartig macht. Hier pulsiert das urbane Leben und verdichtet sich zu einer Atmosphäre, die jeden Spieler in ihren Bann ziehen wird. Monopoly Tycoon ist eine anspruchsvolle WirtschaftsSim, die unternehmerisches Denken und planerische Weitsicht erfordert. Egal ob gegen den Computer oder Freunde gespielt wird, Monopoly Tycoon garantiert Spielspass pur.

- Vielfältige Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten
- Solo oder Multiplayermodus
- 10 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Spielmerkmalen
- Ständig wechselnde Infrastruktur in 7 Jahrzehnten
- Detaillierte 3D Grafik und Animationen
- Zahlreiche Gebäude und Geschäftstypen garantieren lang anhaltende Motivation und Spielfreude

Ab Anfang November im Handel !









PC Games mit DVD

Jetzt gibt es PC Games mit praller DVD – jeden Monat mit noch **mehr Demos, noch mehr Videos und allen Patches** der beliebten PC-Games-CD-ROM. Und zusätzlich **PC Games TV** - der informativen Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



DAS ANGEBOT
Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **PC GAMES DVD, COMPUTEC Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☒ Ja, bitte senden Sie mir zwei Probehefte der PC Games DVD zum Preis von einem!
P3 GD 05

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/ Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games -
Wissen, was gespielt wird



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

INTERVIEW

„Die Gilde **fühlt sich einfach gut an.**"

PC Games: Was unterscheidet **Die Gilde** von anderen gängigen Wirtschaftssimulationen?

Lars Martensen: Wenn es darum geht, das erwirtschaftete Geld auszugeben, dann geht **Die Gilde** mit all den Ämtern, Berufen, Priviligien und natürlich Intrigen über das hinaus, was andere Wirtschaftssimulationen bieten.

PC Games: Welche Wünsche und Anregungen der **Fugger 2**-Spieler wurden umgesetzt?

Lars Martensen: Was die Spieler an **Fugger 2** begeistert hat, waren sicherlich die „dunklen" Möglichkeiten, seine Gegner zur Weißglut zu treiben. Deshalb haben wir diesen Part in **Die Gilde** deutlich ausgebaut.



ZUVERSICHTLICH Lars Martensen ist Chef-Designer von „Die Gilde".

PC Games: Wie wird der Multiplayer-Mod funktionieren?

Lars Martensen: Bis zu acht Spieler spielen im LAN gleichzeitig und in Echtzeit gegen- oder auch miteinander, wenn sie sich für einen kooperativen Auftrag entschieden haben.

PC Games: Auf welches Feature bist du besonders stolz?

Lars Martensen: Auf die ganze Atmosphäre – **Die Gilde** fühlt sich einfach gut an. Ich weiß nicht, ob man darauf stolz sein kann, jemandem die Zeit zu stehlen, aber **Die Gilde** tut genau das.

Heroes of **Might and Magic 4**



Das Sucht-Spiel geht in die vierte Runde: **Heroes of Might & Magic 4** hält an dem Spielprinzip seiner Vorgänger fest und will mit detaillierterer Grafik und erweiterten Features die ohnehin schon große Fangemeinde weiter ausbauen. 60 Kreaturen bevölkern nun das Fantasy-Königreich und können mit 48 Helden-Klassen rundenweise bekämpft werden. Ein neuer Fog of War soll den Multiplayer-Modus aufpeppen, während sechs Kampagnen das Einzelspieler-Vergnügen auf über 140 Stunden strecken werden. Waren Ihre Helden in den Vorgänger-Spielen noch passive Truppenführer, können sie nun aktiv in den Kampf eingreifen und bei entsprechender Ausrüstung auch ganze Schlachten im Alleingang entscheiden. Wenn bei 3DO alles glatt läuft, dürfen Sie schon im Dezember Burgen bauen und Monster plätten.

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse

Anfang Oktober will Ascaron mit dem ersten Add-on die erfolgreiche Wirtschaftssimulation um etliche neue Features erweitern. So können Sie nun eigene Siedlungen gründen, mit dem Karteneditor die Städte nach Ihren Wünschen konfigurieren und sich an den hübsch dargestellten Jahreszeiten erfreuen.



1193 A.D.

Die historische Wirtschaftssimulation von Blackstar Interactive richtet sich an gestandene Fugger und Patrizier. Zur Zeit der Kreuzzüge handeln Sie in 98 Städten mit 36 Waren und päppeln Ihren Charakter in einem rollenspielähnlichen System langsam auf.

Galactic Battlegrounds

In sechs unterschiedlichen Kampagnen übernehmen Sie ab November die Rolle von ebenso vielen verschiedenen Gruppierungen des Star-Wars-Universums. Technisch basiert das Echtzeit-Strategiespiel auf der mittlerweile gereiften Age-of-Empires-2-Engine.

Earth 2150, die Dritte

Blackstar Interactive wird den dritten Teil der Earth-2150-Reihe unter dem Namen Lost Souls im deutschsprachigen Raum vertreiben. Neben dem Echtzeit-Strategiespiel soll ab November auch die Gold-Edition des Aufbau-Strategiespiels Knights and Merchants in den Händlerregalen stehen.

HYPE-O-METER

Auf diese Strategiespiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie	Februar 2002	Electronic Arts
2	**Warcraft 3**	Echtzeit-Strategie	Februar 2002	Vivendi Universal
3	**Civilization 3**	Runden-Strategie	Nov. 2001	Infogrames
4	**Wiggles**	Aufbau-Strategie	Sep. 2001	Infogrames
5	**B&W: Creature Islands**	Strategie	Oktober 2001	Electronic Arts
6	**Stronghold**	Aufbau-Strategie	Oktober 2001	Take 2
7	**Empire Earth**	Echtzeit-Strategie	Nov. 2001	Vivendi Universal
8	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie	Mai 2002	Microsoft
9	**Zoo Tycoon**	Aufbau-Strategie	Nov. 2001	Microsoft
10	**Anstoß 4**	Fußball-Manager	Februar 2002	Infogrames

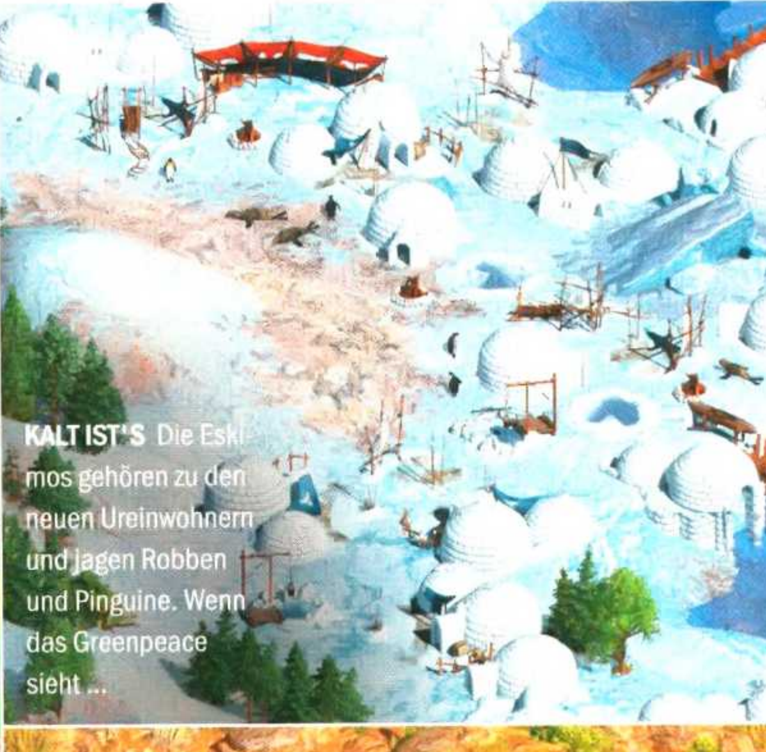


CD-SPECIAL

Anno 1503



BELAGERUNG Mit den neuen Einheiten können Städte nun auch zu Land erobert werden – Sie brauchen keine Kriegsschiffe mehr, um Mauern niederzuschießen.



KALT IST'S Die Eskimos gehören zu den neuen Ureinwohnern und jagen Robben und Pinguine. Wenn das Greenpeace sieht ...



SONNIG Die Wüstenlandschaften sind karg und mit Zuckerrohr-Anbau sollten Sie hier erst gar nicht anfangen.

In der Kolonialzeit war bei Auseinandersetzungen die nonverbale Problemlösung sehr gefragt. Anno 1503 verleiht Ihren Argumenten **mit neuen Militäreinheiten** noch mehr Gewicht.

Wenn ein kleines Software-Unternehmen eines der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten auf die Beine stellt, ist das beachtlich. Wenn dasselbe Unternehmen nach drei Jahren den Nachfolger präsentiert, kann es brenzlig werden: Die Erwartungshaltung der Community ist enorm. Für Jochen Bauer, Produktmanager von Sunflowers, kein Grund zur Sorge: „Die hohen Erwartungen an **Anno 1503** sehen wir ganz und gar nicht als Fluch, sondern als Herausforderung. **Anno 1503** wird für Furore sorgen!" Obwohl das Aufbau-Strategiespiel erst kürzlich auf Anfang 2002 verschoben wurde, sieht es ganz so aus, als solle er Recht behalten. Etliche Verbesserungen im Detail sorgen für noch mehr taktischen Tiefgang, ohne den Charme des Vorgängers – oder das „**Anno**-Feeling", wie Bauer es nennt – unter sich zu erdrücken. In diesem Zusammenhang stechen die neuen Militäreinheiten besonders hervor.

Sunflowers hat das Kampfsystem völlig neu konzipiert. **Anno 1503** soll dem Spieler wesentlich mehr militärische Optionen zur Verfügung stellen. Die Gewichtung der einzelnen Spielaspekte (Entdecken, Aufbau, Handel) wird sich dabei nicht verschieben. „Der Spieler kann jederzeit selbst entscheiden, wie er **Anno 1503** spielt und welche Strategie er verfolgt", erläutert Bauer die grundlegende Philosophie. „Während des Spiels ist es jederzeit möglich, das eigene Spielziel neu zu definieren." Dass Sunflowers großen Wert auf das Feedback der Fans legt und die angesprochenen Vorschläge auch konsequent umsetzt, zeigt der militärische Bereich deutlich: Auf Wunsch vieler Spieler werden sich Handels- und Kriegsschiffe nun viel stärker voneinander unterscheiden, als das noch bei **Anno 1602** der Fall war. Eine Galeone ist dementsprechend schnell und bis an die Mastspitze bewaffnet, kann aber so gut wie keine Güter transportieren, eine Karavelle verfügt hingegen über eine hohe Kapazität, fällt aber jedem Angriff innerhalb von Sekunden zum Opfer. Auch der Ruf nach neuen Einheiten mit unterschiedlichen Fähigkeiten ist von den Entwicklern erhört worden.

Zwölf Truppentypen können bei **Anno 1503** ausgebildet werden – im Vorgänger waren es gerade einmal vier. Neu hinzugekommen sind unter anderem Mörser und Belagerungstürme, mit denen gegnerisches Mauerwerk im Handumdrehen geknackt werden kann. Um die neuen Einheiten optimal nutzen zu können, wurden die Inseln deutlich

vergrößert und mit 3D-Terrain aufgemotzt. Die Reichweite eines Bogenschützen wird sich demnach der jeweiligen Höhenstufe anpassen – von einer Stadtmauer schießt der Kerl weiter als sein Kamerad vom Boden. Die Steuerung der Soldaten lehnt sich an gängige Echtzeit-Strategiespiele an. Per Linksklick werden die Landser markiert, über die rechte Maustaste geben Sie Ihre Befehle weiter. Nichts geändert hat sich am bewährten Ausbildungssystem: Wenn Ihnen der Nachbar so richtig auf die Nerven geht, bauen Sie einfach eine Festung und schon können Sie bei entsprechend gefüllter Kasse Soldaten am Fließband produzieren.

Neben den Computergegnern bevölkern wieder diverse Ureinwohner die Inseln. Insgesamt gibt es neun verschiedene Kulturen mit eigenen Charakterprofilen und einem individuellen Warenangebot. Spielten die Indianer in **Anno 1602** noch eine Nebenrolle, soll sich das nun grundlegend ändern: „Ihre Präsenz verlangt geradezu nach einer stärkeren Einbindung ins Spielgeschehen und wird dem Spieler viele Interaktionsmöglichkeiten bieten", ist sich Jochen Bauer sicher. Generalüberholt wurden auch die computergesteuerten Mitspieler, deren Cleverness sich wie gewohnt den Aktionen des Spielers anpasst. Ziel von Sunflowers ist es, die Gegner zu personalisieren – jeder wird ein einzigartiges Profil erhalten und dementsprechend agieren. Der säbelrasselnde Kriegstreiber ist genauso vertreten wie der besonnene Händler. Weiteres Ungemach geht von den allseits bekannten Piraten aus: Die gefährlichen Freibeuter verfügen nun über zwei unterschiedliche Schiffstypen und vollständige Siedlungen. Durch Tributzahlungen können die Lümmel besänftigt oder gegen einen Mitspieler aufgehetzt werden; auch der Handel mit ihnen ist möglich. Was aber tun, wenn einem die Kerle einmal zu oft auf der Nase herumgetrampelt sind? Ihren Stützpunkt dem Erdboden gleichmachen, was sonst! Vorsicht ist jedoch geboten: Neben ihren Kähnen können die Piraten auch erstmals auf eine kleine Landstreitmacht zurückgreifen.

Die Feature-Liste von **Anno 1503** hört jedoch beim militärischen Aspekt noch längst nicht auf.

> Die Piraten können nicht nur auf Schiffe, sondern auch auf eine **Landstreitmacht** zurückgreifen.

TOTENKOPFFLAGGE
Die Piraten verfügen über gut ausgebaute Stützpunkte und dürfen nach Herzenslust bestochen werden.



WENN DIE GONDELN TALER TRAGEN
Die Venezianer handeln gerne mit Ihnen, sehr gerne sogar. Man könnte sagen, die machen den ganzen Tag nichts anderes.



Statt der immer gleichen, grünen Inseln von **Anno 1602** gibt es nun vier Klimazonen. Die unterscheiden sich nicht nur optisch voneinander, sondern haben auch Auswirkungen auf die Rohstoffgewinnung: Getreide wächst in einer kargen Eislandschaft eben schlechter als in den gemäßigten Regionen. Mussten Sie im Vorgänger noch jedes Eiland auf die vorhandenen Ressourcen untersuchen lassen, sind diese nun auf den ersten Blick ersichtlich. Jochen Bauer stellt die Vielseitigkeit der neuen Inseln heraus: „Der Spieler kann selbst entscheiden, wie er die verschiedenen Regionen für sich nutzen möchte." Die Komplexität der über 40 Produktionsketten ist ebenfalls enorm gestiegen. Besonders deutlich wird das am Beispiel der Alkoholproduktion. Um Ihre Schnapsdrosseln bei Laune zu halten, kann die kostbare Flüssigkeit auf drei verschiedene Arten gewonnen werden: Sie können Kartoffeln anbauen und anschließend zu Wodka verarbeiten, aus Hopfen und Getreide ein paar Humpen Bier brauen oder mit Zuckerrohrplantage und Schnapsbrennerei einen ordentlichen Rum kredenzen.

Die Popularität von **Anno 1602** ist auch drei Jahre nach Erscheinen ungebrochen. Kein Wunder, gehört es doch zu den seltenen Spielen, die sowohl den Gelegenheitsspieler als auch den Hardcore-Zocker für Monate an den Monitor fesseln. Diesen Spagat will auch **Anno 1503** schaffen. Jochen Bauer formuliert das so: „**Anno 1503** wird ein ausbalanciertes Hilfe-Konzept haben, das jedem Spieler ermöglicht, sich auf einfachste Weise mit dem Spiel vertraut zu machen, und Gelegenheitsspieler schnell Erfolgserlebnisse erzielen lässt. Außerdem wird es verschiedene Spielmodi geben, wie Einführungsmodus, storygeleitete Kampagne, Einzelszenarios, immer wieder zufällig erstellte Endlosspiele und Mehrspielermodus über LAN und Internet". Obwohl das zweite **Anno** komplett in Echtzeit abläuft, sollen auch Freunde des gemächlichen Siedelns Ihrer Spielweise treu bleiben dürfen. Bauer verspricht: „Jeder Spieler kann sich, neben der aktiven Teilnahme, auch einfach mal zurücklehnen und die Geschehnisse in seinen Städten beobachten."

ERSTEINDRUCK

*Ich bin beeindruckt: Sunflowers hat wirklich alles, was mich bei **Anno 1602** gestört hat, entscheidend verbessert. Nur der verschobene Release fuchst mich – ich will endlich Inseln besiedeln!* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Sunflowers
Termin .... Februar 2002



Angesiedelt

Eine perfekte Infrastruktur bildet den Grundstock für ein erfolgreiches Spiel.

1: Das Kontor stellt wie gewohnt Ihren Brückenkopf dar – ohne den geht überhaupt nichts.
2: Ähnlich wie in **Anno 1602** bilden Sie Ihre Soldaten in den Festungen aus.
3: In den Werften können Sie sechs verschiedene Schiffstypen produzieren.
4: Getreide stellt noch immer die Hauptnahrungsquelle dar. Man kann nie zu viel haben.
5: Aus Hopfen gewinnen Sie Alkohol – Ihre Bürger wird's freuen.
6: Die Klosterschule gehört zu den neuen Gebäuden und sorgt für technischen Fortschritt.
7: Im Wirtshaus lassen sich Ihre Bürger entweder mit Bier, Wodka oder Rum voll laufen.
8: Bogenschützen gehören zu den zwölf neuen Einheiten: Hier werden die Pfeile hergestellt.
9: Da schlagen Männerherzen höher: eine Schnapsbrennerei mit Kupferkesseln.



Civilization 3

Der Auslöser vieler schlafloser Strategiespieler-Nächte ist wieder da: Sid Meier meldet sich zurück und verspricht **das beste Civilization aller Zeiten.**

Es gibt Strategiespiele, die simulieren das alltägliche Leben einer ganz normalen Durchschnittsfamilie. Dann gibt es welche, die stellen einen Ameisenhügel oder einen Fußballverein in den Mittelpunkt. Und dann gibt es noch Sid Meier. Der Mitbegründer von Firaxis mochte es schon immer ein wenig epischer. In den 80er-Jahren wurde sein Name durch Spiele wie **Pirates!** oder **Railroad Tycoon** bekannt. Zur Legende gemacht hat ihn aber ein anderer Titel: **Civilization**.

Seit PC-Spieler zum ersten Mal ein Volk von der Steinzeit in die Raumfahrt-Ära führen durften, sind mittlerweile zehn Jahre vergangen. Einen Nachfolger und drei Sequels ohne Meier-Beteiligung (**Test of Time, Call to Power 1-2**) später steht nun der lang ersehnte dritte Teil aus der Hand des Altmeisters ins Haus. Die Erwartungshaltung der Fans ist hoch, aber Sid Meier stapelt deshalb noch lange nicht tief: „Wir haben jede Menge Ideen aus dem Feedback der Spieler realisiert und denken, dass **Civilization 3** das beste **Civ** aller Zeiten wird."

Der Optimismus scheint gerechtfertigt, denn die Schwachstellen des Vorgängers wurden konsequent ausgemerzt. Das Diplomatie-System, im zweiten Teil

ICH BIN EIN BERLINER Das deutsche Reich befindet sich bereits im Mittelalter. Hier wird der Grundstein für spätere Erfolge gelegt.

noch sträflich vernachlässigt, ist nun deutlich finessenreicher: Sie können mit den anderen Herrschern um wirklich jede Kleinigkeit feilschen, ob es nun eine Hand voll Gold oder eine ganze Stadt ist. Die beliebten Weltwunder gibt es immer noch, einige von ihnen dürfen aber nun von allen 16 Zivilisationen errichtet werden. Jeff Briggs, Vorstandsvorsitzender von Firaxis, erläutert diese Änderung am Beispiel des Apollo-Programms: „Warum sollten alle Zivilisationen Raumschiffe bauen können, nachdem der Spieler die ganze Arbeit gemacht hat? Sollen sie die notwendige Technologie doch selbst entwickeln."

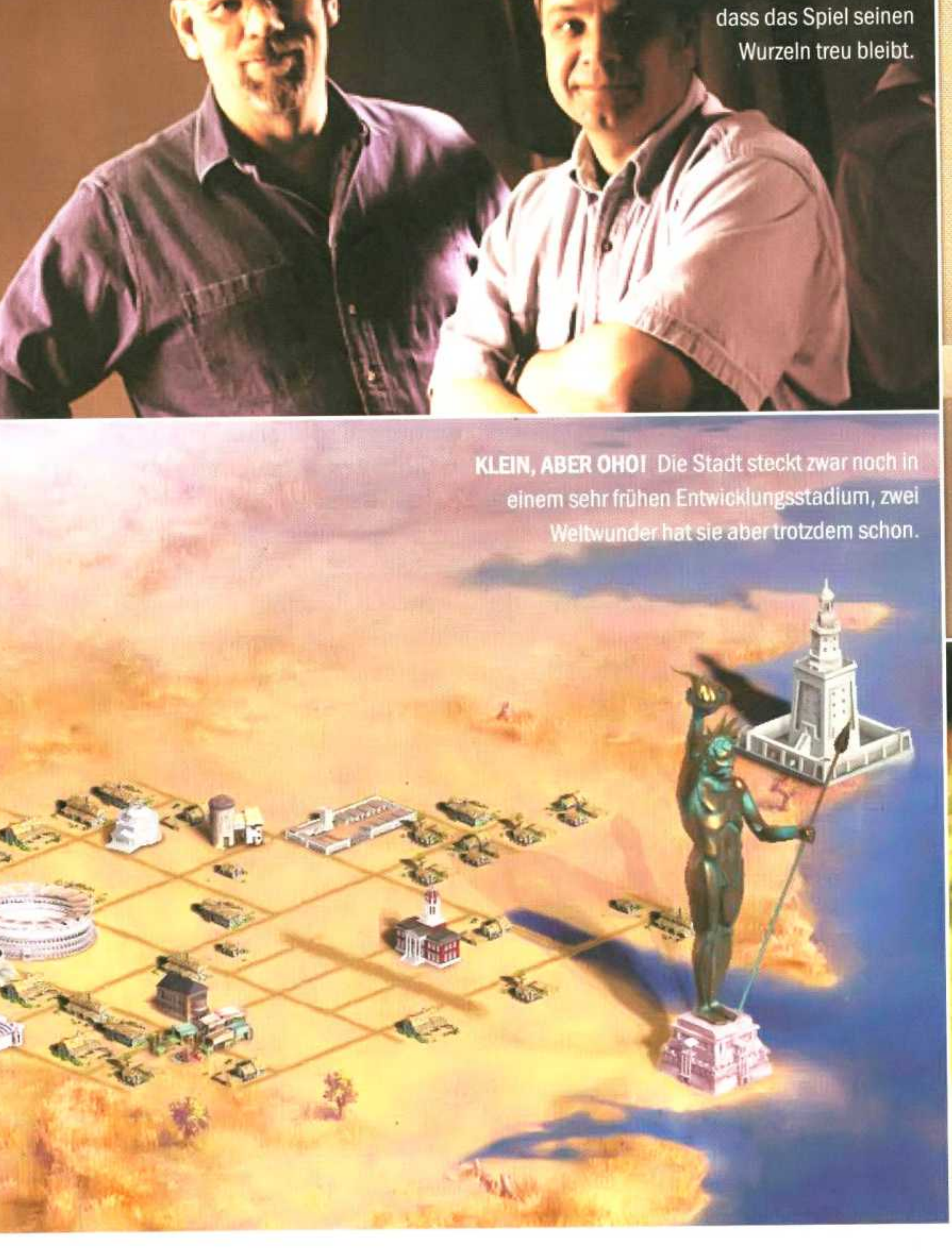
Weniger auffällig sind die vielen Änderungen im Detail. So sind natürliche Ressourcen nicht mehr unweigerlich auf der Weltkarte sichtbar, sondern erscheinen erst nach der Erforschung entsprechender Technologien. Ohne Kenntnisse der Eisenverarbeitung wird Ihr Volk also auch kein Eisenerz finden. Wollten Sie überschüssige Ressourcen loswerden, so mussten Sie in **Civilization 2** eine Handelsroute einrichten. Im Extremfall kam es auf diese Weise vor, dass in jeder Spielrunde Dutzende von Karawanen über die Weltkarte düsten – unnötig, wie die Designer fanden, und das Feature aus diesem Grund gestrichen haben. Gehandelt wird nun direkt, ohne lästige Routen und Karawanen. Wenn es sich ausgehandelt hat, dürfen Sie natürlich auch die Säbel rasseln lassen. Im Gegensatz zu den Vorgängern, bei denen jede Zivilisation jede militärische Einheit herstellen konnte, wird **Civilization 3** den historischen Kontext besser betonen. So verfügen die Zulus nicht über die modernsten Waffensysteme, sind aber in einem frühen Spielabschnitt durchaus in der Lage, die Entwicklung technologisch fixierter Kulturen so zu stoppen, dass diese erst gar nicht zur Entfaltung kommen.

Optisch geht **Civilization 3** kein Risiko ein. Die bewährte isometrische Draufsicht wurde beibehalten, an den Details dafür fleißig gearbeitet. Das Resultat entspricht ganz der Philosophie von Sid Meier: Einfach, aber funktional, schließlich zählen Inhalt und Zugänglichkeit und nicht die Verpackung. **Civilization**-Kenner werden sich auf jeden Fall schnell zurechtfinden. In einer Zeit, in der immer mehr Spiele aufwendige Grafik problemlos mit einer tollen Spieltiefe verbinden können (**Commandos 2, Age of Empires 2**) mag das ebenso altmodisch anmuten, wie das rundenbasierte Spielprinzip. Jeff Briggs kann da nur mit den Achseln zucken. „**Civilization** ist stolz darauf, ein Runden-Strategiespiel zu sein."

ERSTEINDRUCK

*Na endlich! Auf ein neues **Civilization** von Sid Meier warte ich seit einer halben Ewigkeit. Wenn es die Qualität der Vorgänger übertrifft – und danach sieht es aus – bin ich wohl für ein paar Wochen nicht ansprechbar.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Firaxis
Termin .... November 2001



DIE KREATIVEN KÖPFE Sid Meier und Jeff Briggs stellen sicher, dass das Spiel seinen Wurzeln treu bleibt.

KLEIN, ABER OHO! Die Stadt steckt zwar noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, zwei Weltwunder hat sie aber trotzdem schon.



FORSCHUNG Diesen Bereich sollten Sie nie vernachlässigen – sonst werden Ihre Galeonen irgendwann von U-Booten gejagt.

TYPISCH CIVILIZATION Während die Babylonier schon mit Panzern unterwegs sind, haben die Zulus nur Bogenschützen entgegenzusetzen.

VIDEO

MEHRSPIELER

Empire Earth

ÜBERFALL Unsere Armee, die sich in der Zeit der Renaissance aus Schwertkämpfern und Gewehrschützen zusammensetzt, überfällt ein Dorf.

ZU WASSER Schiffe spielen vor allem auf Inselkarten eine bedeutende Rolle.

Über drei Jahre hat die Entwicklung von Empire Earth gedauert, über 500.000 werden im Spiel behandelt. **Was gibt es Neues vom Beta-Test?**



GEFÄHRLICH Wenn Propheten mit Naturgewalten hantieren, flucht der Spieler – sie sind einfach noch zu stark.

Empire Earth ist fertig. Derzeit wird das monumentale Echtzeit-Strategiespiel von ausgewählten Spielern im Beta-Test auf seine Tauglichkeit geprüft: Funktionieren die Mehrspielerpartien? Gibt es Bugs? In den vier zugänglichen Epochen der Testversion – das finale Spiel wird 14 Zeitstufen enthalten – dürfen Schwerter geschwungen, Panzer gesteuert und Festungen errichtet werden. Die Renaissance macht den Anfang, es folgen auf Wunsch der Imperialismus, die Industrialisierung und schließlich der Erste Weltkrieg als Epochen zum Ausprobieren. Was auf den ersten Blick ins Auge fällt, ist die Liebe zum Detail: Arbeiter wischen sich beim Beerenpflücken den Schweiß von der Stirn, Bäume wiegen sich geschmeidig im Wind, Adler drehen ihre Runden in der Luft. Die dreidimensionale Welt wirkt, als würde sie atmen. Die knackige Geräuschkulisse verstärkt diesen Eindruck: Auf dem Marktplatz ertönt hektisches Stimmengewirr, Kanonen schießen mit einem lauten Rumms, Schwerter klirren, wenn sie aufeinanderprallen, und sämtliche Einheiten quittieren Befehle mit einem herzhaften Sprachsample. Der eigentliche Spielablauf kränkelt im Augenblick noch am leicht unausgewogenen Balancing: Propheten, die Vulkane entstehen lassen und ganze Seeflotten mit einem einzigen Wirbelsturm zerstören, sind beispielsweise zu stark. Hier betreibt man bis zum angestrebten Erscheinungstermin im Dezember zusätzliches Feintuning.



ERSTEINDRUCK

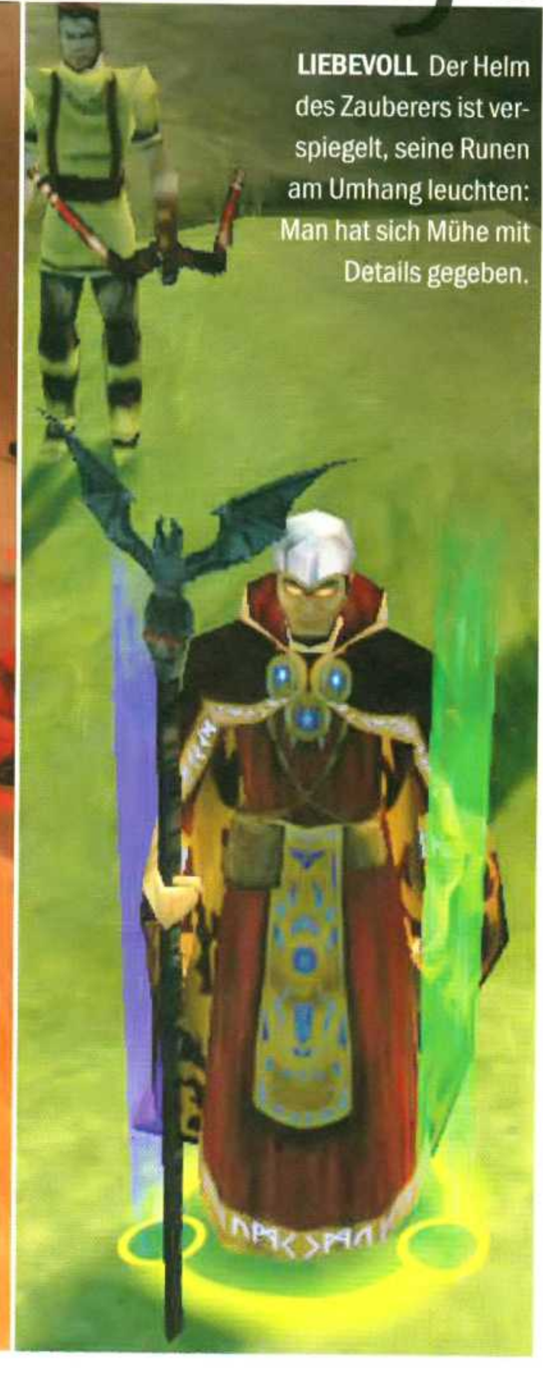
*Empire Earth wird die Wartezeit auf **Age of Mythology** wie im Fluge vergehen lassen: Die Multiplayer-Matches machen süchtig! Ich bin zuversichtlich, dass die Balance bis zum Erscheinen stimmt.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Stainless Steel
Termin .... Dezember 2001

MEHRSPIELER

Myth 3: The Wolf Age

MASSENSCHLACHT Myth 3 wird so übertrieben blutig wie seine Vorgänger: Gliedmaßen fliegen in hohem Bogen durch die Luft.



LIEBEVOLL Der Helm des Zauberers ist verspiegelt, seine Runen am Umhang leuchten: Man hat sich Mühe mit Details gegeben.

Die Echtzeit-Taktik live angespielt: **Myth 3 bleibt alten Werten treu,** bietet Verbesserungen im Detail und schönere Spielgrafik.



TAKTISCH Der Schlüssel zum Sieg ist das Ausnutzen des Umfeldes zum eigenen Vorteil: Die Häuser versperren Bogenschützen den Weg.

Mike Donges ist leitender Designer von *Myth 3* und möchte eines klarstellen: „*Myth 3* ist *Myth*." Das alte Spielkonzept hat sich nicht verändert: Sie lenken eine feste Anzahl an Fantasy-Figuren durch ein dreidimensionales Terrain und kämpfen in Echtzeit gegen böse Monster. Es gibt kein Ressourcen-Management, kein Aufziehen einer Basis. Wo liegen dann die Unterschiede zu den Vorgängern? Der dritte Teil wurde vor allem einer Schönheitsoperation unterzogen: Alle Formen im Spiel setzen sich nun aus Polygonen zusammen. Geschmeidigere und realistischere Bewegungen sind die Folge. Donges ist stolz auf diese grafischen Finessen: Er demonstriert, wie sich der Fackelschein im glänzenden Helm eines Schamanen spiegelt, und deutet auf die glühenden Runen an dessen Umhang. Es stimmt schon: *Myth 3* schaut gut aus, vor allem die Gefechte. Da schwingen große Krieger ihre mächtigen Schwerter und zerhackstückeln Dämonen, während Zwerge mit Bomben ganze Horden in die Luft sprengen. Wetterverhältnisse beeinflussen diese Scharmützel: Fliegende Pfeile werden vom Wind in eine andere Richtung getragen und Fackeln erlöschen durch plötzliche Regenschauer. Freilich gibt es auch ein paar spielerische Neuerungen: Helden beispielsweise sorgen für einen Moralbonus und lassen die Truppen stärker kämpfen, wenn sie in deren Nähe weilen. Außerdem soll ein neuer, aber noch geheimer Multiplayer-Modus Spaß bringen.

ERSTEINDRUCK

Grafisch hat mich ***Myth 3*** *überzeugt: Die Fantasy-Atmosphäre kommt richtig gut zur Geltung. Ob sich die 25 neuen Missionen dann auch so schön spielen, wie der Titel aussieht, wird der Test zeigen.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Mumbo Jumbo
Termin .... November 2001



Monopoly Tycoon



ZEITGEMÄSS Die Grafiken zeigen, was ein normales Spielbrett niemals bieten kann. Die 3D-Landschaften dienen nur als Augenweide, spielerisch haben sie keinen Sinn.



NACHFRAGE Der Bedarf jedes der 1.500 Stadtbewohner wird berechnet. Dem sollte man beim Bau der Geschäfte Rechnung tragen.

Seit Jahrzehnten auf jedem Esszimmertisch zu Hause, auf dem PC selten anzutreffen: Monopoly wagt mit **stark verändertem Spielprinzip einen Neustart.**



ÜBERSICHTLICH Auf der Übersichtskarte kann man Marktforschung betreiben und die Besucherströme analysieren.

Die neue PC-Umsetzung des Brettspielklassikers **Monopoly** hält sich nur noch sehr vage an die Vorlage. Nach wie vor kann man unterschiedlich wertvolle Straßenblocks ersteigern – doch damit haben die Ähnlichkeiten bereits ein Ende. In Echtzeit bauen bis zu sechs Spieler Einzelhandelsgeschäfte, Unterhaltungszentren, Wohnhäuser und Hotels auf die Grundstücke, die man von der Stadt oder von einem Vorbesitzer pachten kann. Spielfiguren gibt es nicht mehr, dafür aber zahlreiche Stadtbewohner, die in attraktiv gelegenen Geschäften die Kasse klingeln lassen. Jedes dieser Geschäfte zahlt allabendlich seine Miete an den Grundstückseigner, die Strom-, Telefon- und Wasserrechnungen sowie die Großmarktrechnung. Um da Gewinne zu machen, muss der frei bestimmbare Verkaufspreis der feilgebotenen Waren an die ständig variierende Nachfrage angepasst werden. Auch der Bedarf an Wohnraum, Geschäften und Grünflächen sollte ständig im Auge behalten werden, um Entsprechendes anbieten zu können. Damit erinnert das Spiel stark an **Sim City** – mit dem entscheidenden Unterschied, dass man Konkurrenten um den Bürgermeisterposten und echte Spielziele hat: In voraussichtlich 16 „Missionen" mit jeweils drei Schwierigkeitsgraden geht es beispielsweise darum, der mächtigste Spieler zu werden, der mit dem höchsten Tageseinkommen oder der mit den meisten Straßen einer Farbe.

ERSTEINDRUCK

*Schon die Beta-Version hat mich wochenlang gefesselt – trotz ständiger Abstürze und einiger Programmfehler. Die Mischung aus **Theme Park** und **Sim City** macht durch ihr nachvollziehbares und dennoch komplexes Spielprinzip einfach süchtig.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Deep Red Games
Termin .... Oktober 2001

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

Project Nomad



SCHWERELOS Warum die Inseln durch die Gegend schweben, bleibt unbeantwortet. Sofern das Gameplay stimmt, ist dies letztendlich aber auch egal.

Riesige Inseln schweben durch ein Meer aus Wolken. Hier beschäftigen sich Zauberer und Ingenieure damit, Fabriken und Kraftwerke aufzubauen, Flugzeuge zu konstruieren und gigantische Verteidigungsanlagen zu installieren. Denn ganze Armeen von Flugmaschinen kämpfen um die wenigen Ressourcen, die auf den teils verfeindeten Inseln lagern. Aufgabe des Spielers wird es sein, eine Insel mit den geeigneten Bauwerken auszustatten und Kampfeinheiten zu konstruieren. Wer will, darf zusätzlich in das Cockpit eines Flugzeugs steigen und selbst für militärische Erfolge sorgen.

Was einerseits ein wenig albern und andererseits nach einer komplexen Mischung aus Strategie und Action klingt, ist Radon Labs' Erstlingswerk. Ein Großteil der Programmierer und Spieldesigner bewies bereits mit Terratools' **Urban Assault**, dass sie ungewöhnliche Ideen in anspruchsvolle Spiele umsetzen können. **Project Nomad** wird von CDV vertrieben – wenn es fertig ist.

Strident

Phantagram arbeitet an einem Actionspiel. Der Spieler muss aus einer Forschungseinrichtung flüchten und eine Verschwörung aufdecken. Im Stil japanischer Filme wird dabei geprügelt und geschossen, was das Zeug hält. Erscheinungstermin ist Winter 2002.

Iron Storm

In Iron Storm hat man als Offizier im fünfzigsten Jahr des Ersten Weltkriegs die Aufgabe, feindliche Lager zu sabotieren. Wann man sich davon überzeugen kann, dass das Szenario nicht nur als Alibi für eine detailarme Landschaft dient, steht noch nicht fest.

Global Operations

Noch ein Taktik-Shooter: Die Barking Dog Studios arbeiten an Global Operations, einem Ego-/Team-/Rollenspielshooter, in dem der Spieler fiktive Einsätze erledigt. In Sri Lanka, Peru oder Uganda kämpfen er und seine bis zu 23 Kameraden gegen Diktatoren und deren Armeen.

Internet-Umfrage

Was halten Sie von der Multiplayer-Beta-Demo von Return to Castle Wolfenstein?

- Noch nicht gespielt 46%
- Genial! 18%
- Ganz ordentlich 16%
- Hatte mir etwas mehr erwartet 7%
- Mag keine Ego-Shooter 7%
- Bin enttäuscht 4%
- Durchschnittlich 2%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Am 18. September 2001 haben die Gray Matter Studios die Mehrspieler-Demoversion von **Return to Castle Wolfenstein** ins Internet gestellt. Obwohl Activision zusammen mit einigen Spielesites weltweit 14 Serverfarmen bereitstellte und kurz darauf auch jede nennenswerte Fanpage das Spiel zum Download anbot, legte die 100-MB-Datei manche Teile des Internets lahm. Sollten Sie zu denjenigen gehören, die noch nicht die Demoversion besitzen: Auf der aktuellen Cover-CD finden Sie ein Video, das Ihnen zeigt, wie sich **Return to Castle Wolfenstein** spielt.

HYPE-O-METER

Auf diese Actionspiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Doom 3** – Ego-Shooter | Mai 2002 – Activision
2. **Unreal 2** – Ego-Shooter | März 2002 – Infogrames
3. **Halo** – Taktik-Shooter | Mai 2002 – Microsoft
4. **Duke Nukem Forever** – Ego-Shooter | Dezember 2001 – Take 2 Interactive
5. **Return to C. Wolfenstein** – Ego-Shooter | November 2001 – Activision
6. **Aquanox** – Unterwasser-Action | Nov. 2001 – Fishtank Interactive
7. **Medal of Honor** – Taktik-Shooter | Februar 2002 – Electronic Arts
8. **Deus Ex 2** – Action-Adventure | N. n. b. – Eidos Interactive
9. **Jedi Outcast** – Ego-Shooter | Mai 2002 – Activision
10. **Team Fortress 2** – Ego-Shooter | N. n. b. – Vivendi-Universal



Jedi Outcast



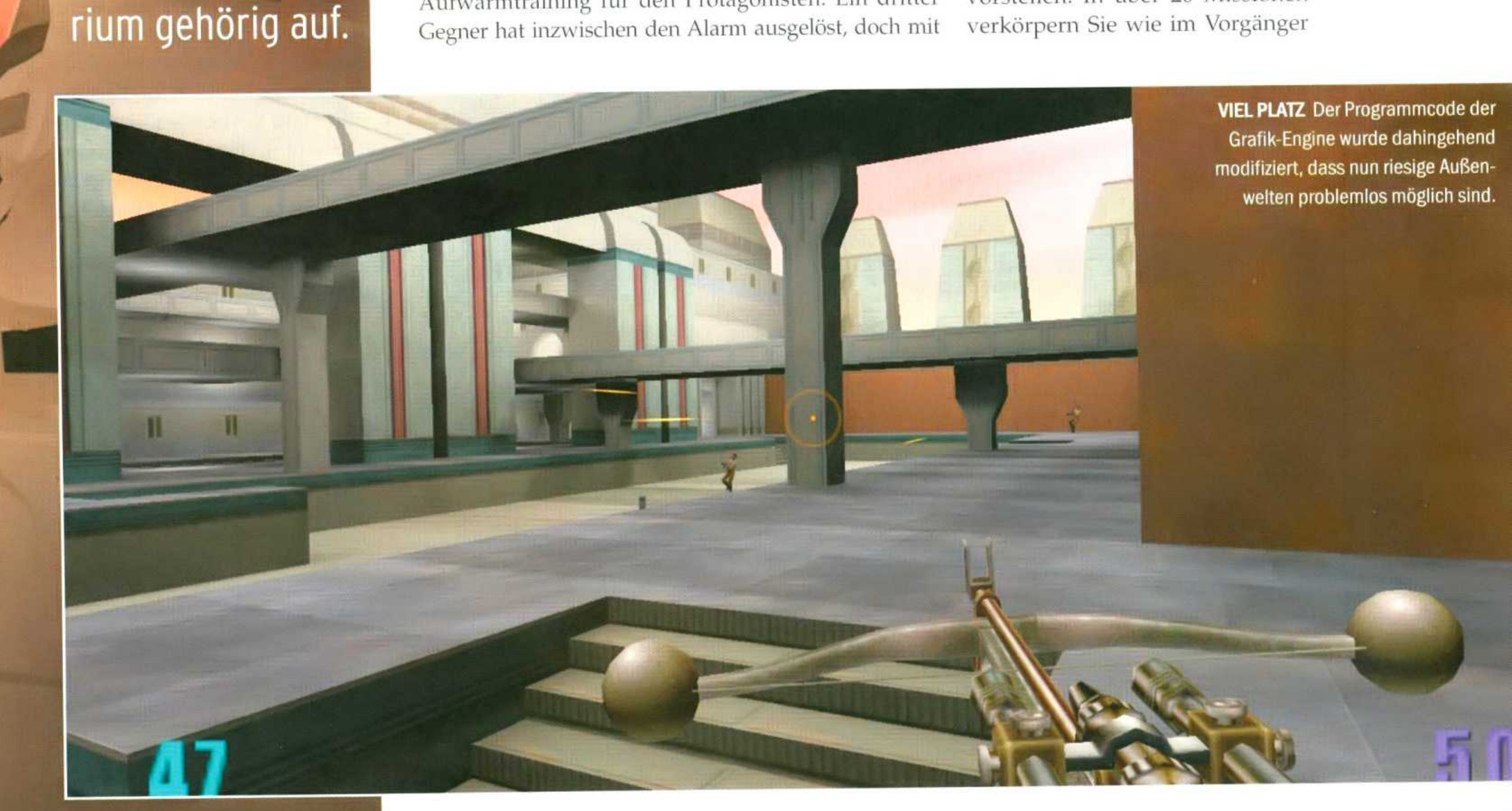
Säbelrasseln mit dem Lichtschwert: Kyle Katarn läuft Luke Skywalker lässig den Rang des Ober-Jedi ab und mischt das Imperium gehörig auf.



AUFDRINGLICH Neben den Standardeinheiten des Imperiums rücken Ihnen auch merkwürdige Aliens auf die Pelle.

Sie schleichen durch den imperialen Stützpunkt. Überall wimmelt es von Sturmtruppen, für einen stinknormalen Rebellen-Revoluzzer wäre die Mission aussichtslos. Doch Sie sind Kyle Katarn, seines Zeichens Jedi-Ritter, kampferprobt und mit der Macht im Gepäck. Hier ein Posten verwirrt, dort zwei Wachen abgelenkt, schleichen wir uns wie ein Meisterdieb durch die Basis. Nach dem Betreten eines weitläufigen Areals geht der längst überfällige Kampf los: Zwei Stormtrooper stürmen auf Sie zu. Sie ziehen das Lichtschwert und katapultieren den ersten Angreifer mit Jedi-Kräften gegen die Wand. Die Laserschüsse des anderen schicken Sie mit dem Lichtschwert zurück – leichtes Aufwärmtraining für den Protagonisten. Ein dritter Gegner hat inzwischen den Alarm ausgelöst, doch mit dem Fußvolk haben Sie keine Probleme. Die erwarten Sie in Form eines Vertreters der dunklen Seite der Macht, der erwartungsvoll sein Lichtschwert ausfährt. Eine echte Herausforderung, da dieser Widersacher offensichtliche Angriffe und Jedi-Attacken kontert. Erst durch eine geschickte Kombination von Würge-, Blitz- und Schwertangriff strecken wir ihn schließlich nieder.

So dürfen Sie sich den typischen Spielablauf von **Jedi Outcast** vorstellen. In über 20 Missionen verkörpern Sie wie im Vorgänger



VIEL PLATZ Der Programmcode der Grafik-Engine wurde dahingehend modifiziert, dass nun riesige Außenwelten problemlos möglich sind.

Möge die Macht mit ihm sein

Mit dem Lichtschwert schnetzeln oder mit Laserwummen rumballern ist ja schön und gut, wirkungsvoller sind jedoch die geheimnisvollen Jedi-Kräfte.

Jedi Choke
Den gefürchteten Würgegriff setzte Darth Vader mit Vorliebe ein. Jedi Choke ist ideal, um einzelne Gegner ohne irgendwelche verräterischen Waffengeräusche auszuschalten.

Jedi Confuse
Damit benebelt Kyle Katarn die imperialistischen Truppen und kann unbemerkt an Patrouillen und Wachposten vorbeischleichen.

Jedi Jump
Dank der Macht dürfen Sie mit dieser Spezialfähigkeit unglaubliche Sprünge machen. In der Luft vollführt Katarn dabei eine genial animierte Rolle.

Jedi Knock
Zur Ablenkung erzeugen Sie mit Jedi Knock Geräusche. Die aufmerksamen Sturmtruppen gehen der Spur nach und Sie schlüpfen an ihnen vorbei.

Jedi Shock
Der Elektro-Griff des Imperators ist eine der wirkungsvollsten Fähigkeiten. Sie setzen Gegner mit blauen Blitzen unter Spannung. Die meisten Truppen überstehen diese Attacke nicht.

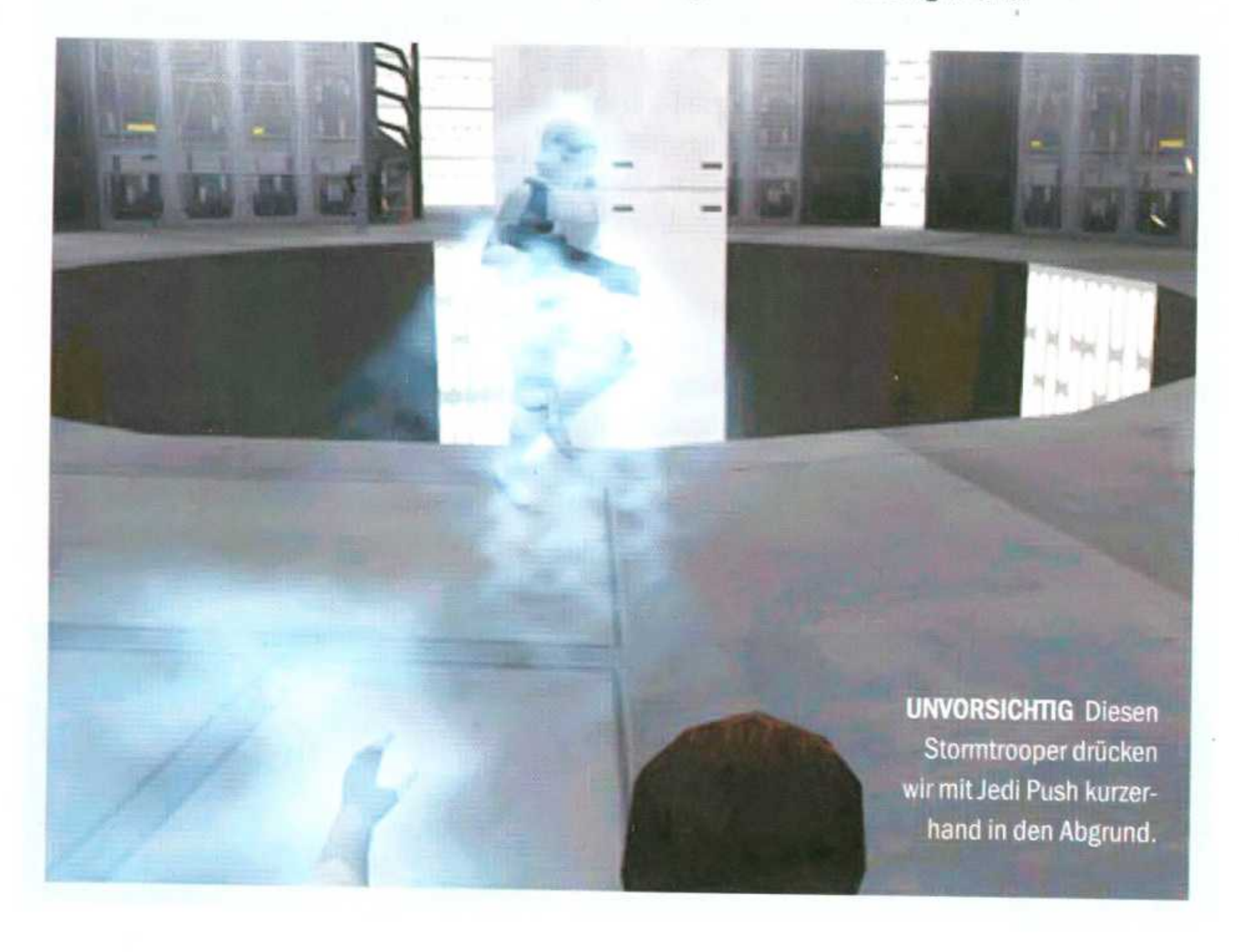
Jedi Pull
Sehr praktisch, um Waffen aus sicherer Entfernung einzusammeln oder Personen an sich zu ziehen. Flüchtige Feinde haben damit keine Chance mehr, zu entkommen.

Jedi Push
Das Gegenteil von oben: Gegenstände oder Lebewesen werden mit Schwung weggedrückt. Jedi Push kann Ihnen das Bildschirmleben retten, wenn Sie im Kampf umzingelt sind.

Kyle Katarn und kämpfen auf der Seite der Rebellen. Das Imperium ist 13 Jahre nach den Geschehnissen des Kinofilms **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** noch nicht völlig zerschlagen und rüstet wieder auf. Um den Bösewichtern ein für alle Mal den Garaus zu machen, spüren Sie die Feinde in den entferntesten Winkeln der Galaxis auf. Einige Schauplätze sind bekannt, beispielsweise der Mond Yavin 4, von dem aus Luke Skywalker und Co. in Episode 4 den Todesstern

> Zwischen den Kämpfen sorgen Rätsel für Abwechslung, die sich oft nur **dank Ihrer Jedi-Kräfte** lösen lassen.

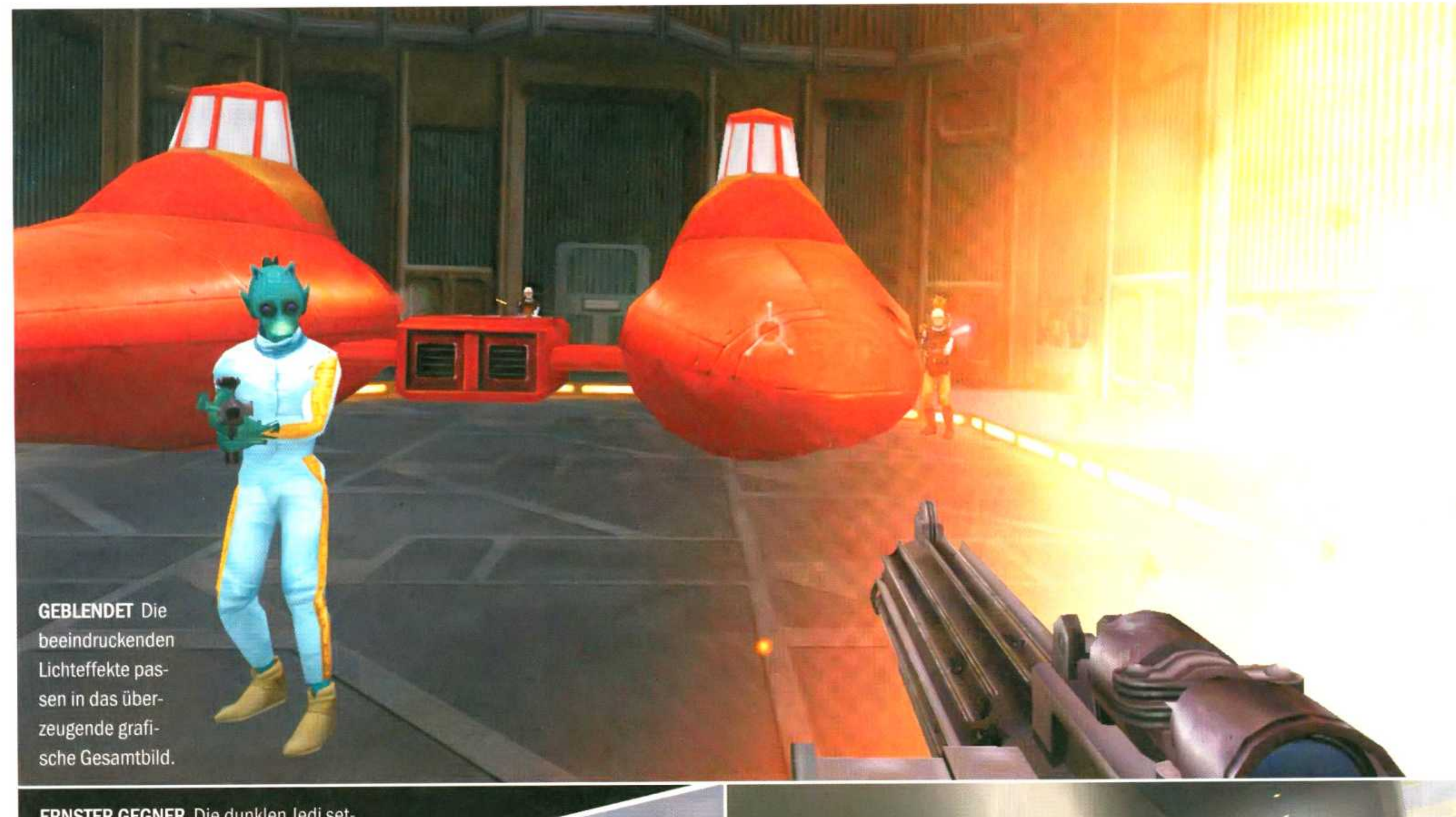
attackiert haben, oder der ungemütliche Eisplanet Hoth. Andere sind der Fantasie der Entwickler entsprungen. In beiden Fällen ist es den Designern gelungen, das typische **Star Wars**-Flair einzufangen. In einem Hangar der Rebellen stehen etwa einige X-Wings, die von eifrigen Droiden gewartet werden. Leider sind bisher nicht alle Levels derartig belebt, zum Teil wirken die sauberen, geometrisch exakten Anordnungen etwas zu steril. Das fällt aber kaum noch auf, wenn feindlich oder freundlich gesinnte Wesen die Spielwelt bevölkern. Raven Software (**Soldier of Fortune 2, Star Trek: Voyager – Elite Force**) integrierte diverse Nebenfiguren, die Katarn mit Informationen versorgen, Tipps und Hinweise geben und sich sogar zeitweise für den Kampf rekrutieren lassen. Genaue Informationen diesbezüglich hal-


UNVORSICHTIG Diesen Stormtrooper drücken wir mit Jedi Push kurzerhand in den Abgrund.

UNFAIR? Direkte Konfrontationen bedeuten fast immer eine zahlenmäßige Überlegenheit der Gegner.




DAS DUELL Zu den Schwertkämpfen erklingen dramatische Musikstücke im typischen Star-Wars-Stil.



GEBLENDET Die beeindruckenden Lichteffekte passen in das überzeugende grafische Gesamtbild.



ERNSTER GEGNER Die dunklen Jedi setzen ebenfalls die Macht ein. Hier fängt der Feind gerade sein Lichtschwert, das er wie einen Bumerang geworfen hat.



STILTREU Die Levels sind im typischen Star-Wars-Ambiente gehalten und wirken mitunter etwas zu steril.

ten die Designer bisher noch zurück. Fest steht aber schon, dass Jan Ors – bekannt aus dem ersten Teil – wieder mit von der Partie sein wird. Das Gerücht, dass auch Luke Skywalker im Spiel auftauchen soll und mit Ihnen in den Kampf zieht, hält sich hartnäckig. Die Verhaltensmuster der Mitstreiter und Gegner basieren auf den Routinen aus **Star Trek: Voyager – Elite Force**. Bekannte Schwächen, etwa das Hängenbleiben an Stufen oder die teils merkwürdige Wegfindung, wurden ausgemerzt. In den Missionen dürfen Sie sich also auf einen verlässlichen Helfer freuen und müssen nicht mehr auf ihn aufpassen. Vorsicht ist dennoch geboten, da das Spiel mit „scripted events" gespickt ist. Eine bestimmte Aktion löst praktisch eines oder mehrere Ereignisse aus. Im einfachsten Fall wird die Story in einer Zwischensequenz weitererzählt, im schlimmsten Fall bringen Sie sich direkt in eine ausweglose Situation. Dann ist Köpfchen gefragt und eines der vielen Rätsel will von Ihnen gelöst werden. Billiges Schalterraten ist die Ausnahme, oft helfen Ihnen die Jedi-Kräfte (siehe Kasten). Nicht aufgeführt ist die Möglichkeit, das Lichtschwert wie einen Bumerang durch die Gegend zu schleudern und mit der Macht zurück in die Hand fliegen zu lassen. So lassen Sie beispielsweise die Halterungen einer ansonsten nicht erreichbaren Zugbrücke zerstören, die daraufhin herunterplumpst und den Weg in das nächste Gebiet freigibt.

Die Steuerung von **Jedi Outcast** orientiert sich stark an der typischer Shooter. Als Besonderheit dürfen Sie jederzeit zwischen Ego- und Verfolgerperspektive wechseln. Letztgenannte sollte immer dann zum Einsatz kommen, wenn Sie mit dem Lichtschwert hantieren. Die Umgebung und die Entfernungen lassen sich damit viel besser einschätzen, so dass Sie mit der symbolträchtigen Jedi-Waffe auch wirklich die Angreifer treffen und nicht nur Löcher in die Luft hauen.

Großes Kino für daheim

Am 25. Oktober erscheint **Episode 1** gleich auf zwei DVDs und enthält satte sechs Stunden Bonus-Material. Wir verraten, warum sich das lange Warten gelohnt hat.



Für die DVD-Version von **Star Wars: Die Dunkle Bedrohung** ließ sich George Lucas nicht lumpen und griff tief in die Archivkiste. Damit kommen Käufer in den Genuss vieler exklusiver Szenen. In interessanten Dokumentationen erhalten Sie Einblicke in die Entstehung des Streifens sowie den Einsatz von Spezialeffekten und Computeranimationen. Eine umfangreiche Fotogalerie mit Bildern vom Set bietet ebenfalls einiges für die Augen, sämtliche internationalen Werbeplakate und Trailer dürfen natürlich auch nicht fehlen. In einem Feature wird darüber hinaus die Entstehung des Videospiels **Star Wars: Starfighter** beleuchtet. Diverse, teils unveröffentlichte Szenen, wurden zu einem Musikvideo auf das Stück „Duel of the Fates" geschnitten, das auch Score-Komponist John Williams beim Dirigieren des London Symphony Orchestra zeigt. Ein Komplettpaket, das sich **Star Wars**-Fans auf keinen Fall entgehen lassen sollten.

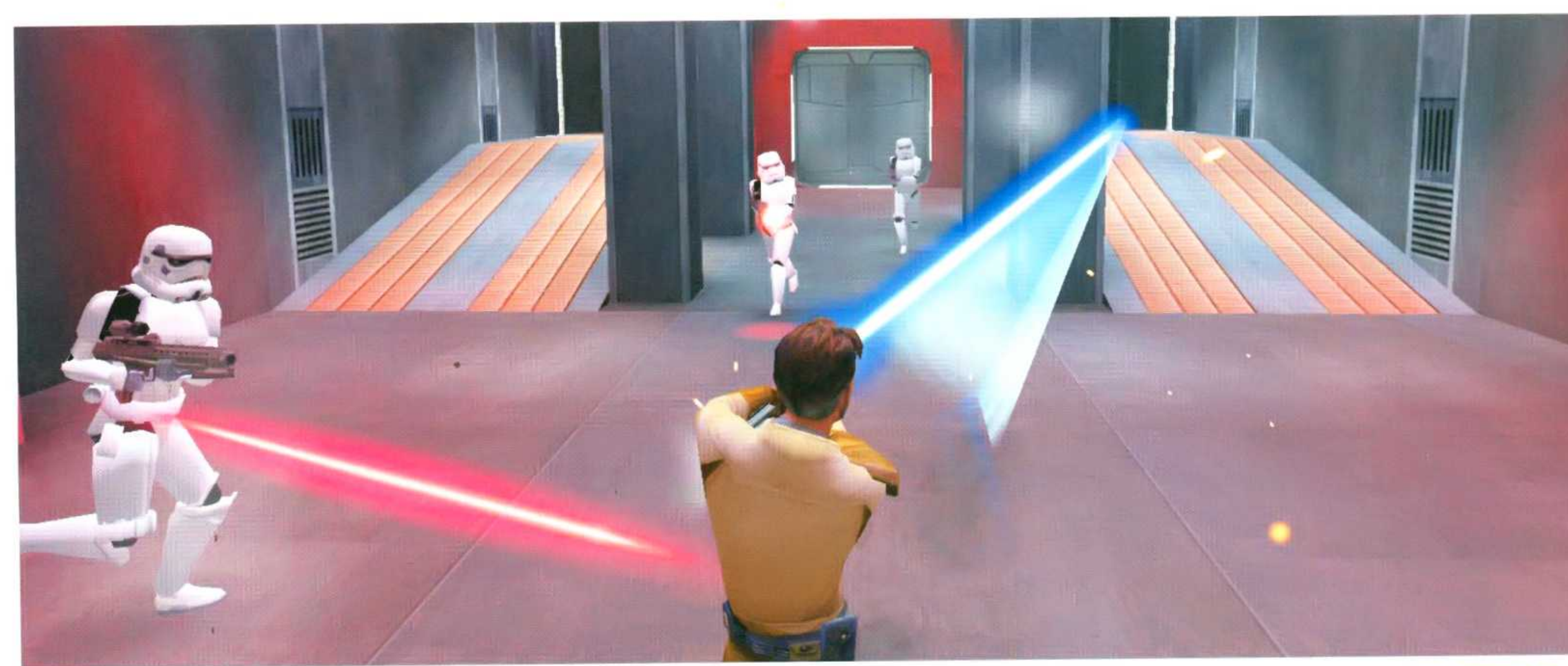
HAUTNAH Der schicke, weiße Trainingsanzug täuscht: Das glubschäugige Vieh ist böse, aber hervorragend modelliert.

Butterweiche Kampfanimationen verwöhnen dabei die Augen. Um die Bewegungen möglichst natürlich wirken zu lassen, setzen die Entwickler auf Motion Capturing und die hauseigene GHOUL-Technologie (**Soldier of Fortune 2**), die inzwischen weiterentwickelt wurde. Ein Schwertstreich an der richtigen Stelle lässt da schon mal Gliedmaßen durch die Gegend fliegen, allerdings ist das Ganze recht unblutig und wirkt aufgrund des

Butterweiche Kampfanimationen und natürliche Bewegungen verwöhnen die Augen.

Sci-Fi-Settings weit weniger intensiv als in der Fortsetzung des Söldner-Shooters (siehe Vorschau-Bericht auf Seite 82/83).

Mit dem Lichtschwert allein lassen sich nicht alle Situationen überstehen. Daher verfügen Sie wohl über etwa zehn Waffen, die mit einem primären und einem sekundären Schussmodus ausgestattet sind. So spuckt die Wookie-Armbrust im Normalfall einen Energieball aus,



SELBSTSCHUTZ Kyle schickt gegnerische Lasersalven automatisch zurück zum Absender.

alternativ feuern Sie mehrere gestreute Geschosse ab. Je länger Sie die entsprechenden Taste drücken, desto mehr energetische Projektile fliegen den Gegnern um die Ohren. Die stark aufgebohrte **Quake 3: TA**-Engine erzeugt dabei schmucke Effekte, die gesamte Lichtdarstellung wurde eigens für **Jedi Outcast** überarbeitet.

Dass **Jedi Outcast** auch im Mehrspielerbereich auftrumpft, ist für die Action-Experten von Raven Software Ehrensache. Bisher steht fest, dass es Capture the Flag sowie zwei Deathmatch-Varianten geben wird. Neben dem bekannten „Jeder gegen jeden" planen die Entwickler einen Modus, in dem sich die Duellanten nur mit dem Lichtschwert gegenüberstehen. Ob die Community sich eifrig mit der Kreation eigener Maps und Mods befassen wird, ist indes noch unklar: Lucas Arts ist für eine strenge Auslegung der **Star Wars**-Urheberrechte bekannt, so dass eine diesbezügliche Freigabe unwahrscheinlich erscheint. Ob ein Level-Editor mit ausgeliefert wird oder nicht, ist somit noch nicht entschieden.



ERSTEINDRUCK

*So sehr ich auch überlege: Ich wüsste nicht, was bei **Jedi Outcast** schief gehen soll. Die Entwickler sind Profis, das Thema ein Selbstläufer, das Gameplay rockt. Ich freu mich vor allem auf die Lichtschwertduelle im Mehrspielermodus.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Raven Software
Termin .... April 2002

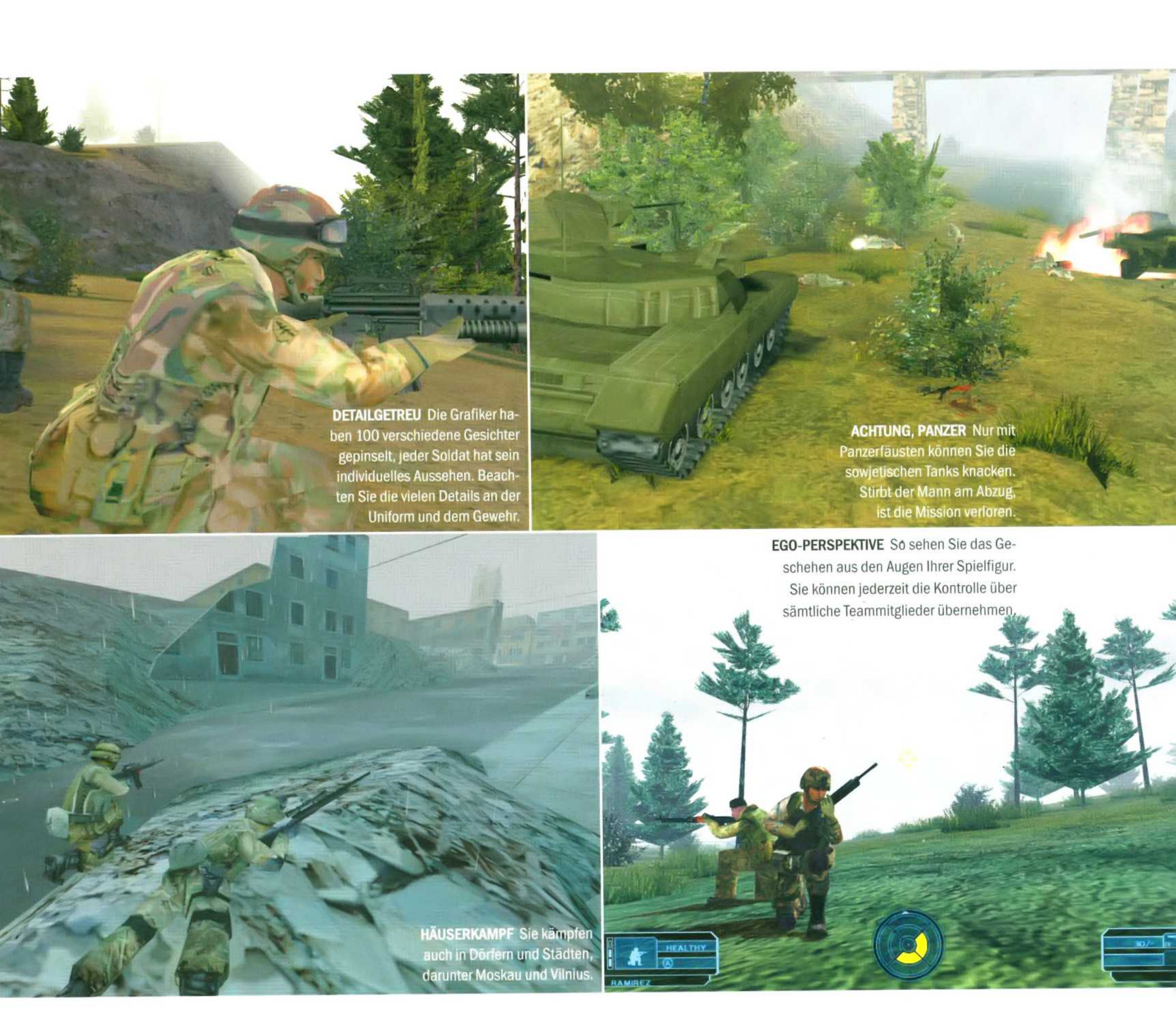
KLASSIKER Ein zünftiger Deathmatch-Modus darf in Jedi Outcast nicht fehlen.



Ghost Recon

Der Quasi-Nachfolger von Rainbow Six bringt **mehr Action, direkte Kontrolle statt Vorausplanung und Außenareale** statt engere Innenräume.

Nicht nur Horden von Computerspielern, auch US-Militärs waren von **Rainbow Six** begeistert. Der erste aller Taktik-Shooter gefiel einigen Army-Generälen so gut, dass sie die Entwickler von Red Storm mal eben nach Fort Bragg eingeladen und ihnen in der Heimatbasis der Delta Force (die in diversen Filmen zur Berühmtheit gelangte Spezialeinheit für verdeckte Operationen) das Land Warrior System vorgeführt haben. Mit dieser Computerausrüstung sollen amerikanische Soldaten in einigen Jahren in der Lage sein, direkt auf dem Schlachtfeld Informationen auszutauschen und Einsätze zu planen. Das wiederum brachte die Red-Storm-Jungs auf die Idee für ihr neues Projekt: **Ghost Recon**. „**Ghost Recon** unterscheidet sich von **Rainbow Six** und **Rogue Spear** vor allem in fünf Bereichen", erklärt Chefdesigner Brian Upton gegenüber PC Games. „Erstens kommandiert der Spieler eine Spezialeinheit der US-Army statt einer Anti-Terror-Truppe. Zweitens haben wir die Levelkarten aus Gebäudekomplexen in die freie Natur verlagert. Drittens gibt es ein komplett neues Kommando-Interface. Und schließlich haben wir das Charaktersystem sowie die Waffenverteilung geändert." Fans der Vorgänger brauchen sich aber keine Sorgen zu machen: Auch **Ghost Recon** verlässt sich auf den gleichen faszinierenden Mix aus Planung, actionreichen Team-Gefechten und vorsichtigem Vorrücken. Wie schon in den beiden vorangegangenen Actionspielen befehligen Sie eine kleine Special-Forces-Truppe in einer linearen Kampagne mit 15 Missionen. Diesmal haben die Designer den Schauplatz nach Russland verlagert, wo Sie sich auf Bitten der Moskauer mit einigen Rebellen herumschlagen sollen. Dass die eigentliche Quelle der Verschwörung im Kreml sitzt, bekommen Sie erst im Verlauf der Story mit. Die wohl größte Änderung werden Sie schon vor dem Start des ersten Auftrags bemerken. Statt wie bisher die Einsätze im Voraus zu planen, entscheiden Sie nun direkt im Spiel, wie Ihre Kameraden vorgehen sollen. Bis zu sechs computergesteuerte Soldaten



DETAILGETREU Die Grafiker haben 100 verschiedene Gesichter gepinselt, jeder Soldat hat sein individuelles Aussehen. Beachten Sie die vielen Details an der Uniform und dem Gewehr.

ACHTUNG, PANZER Nur mit Panzerfäusten können Sie die sowjetischen Tanks knacken. Stirbt der Mann am Abzug, ist die Mission verloren.

EGO-PERSPEKTIVE So sehen Sie das Geschehen aus den Augen Ihrer Spielfigur. Sie können jederzeit die Kontrolle über sämtliche Teammitglieder übernehmen.

HÄUSERKAMPF Sie kämpfen auch in Dörfern und Städten, darunter Moskau und Vilnius.

in drei Teams folgen Ihnen in die Schlacht. Denen weisen Sie auf einer Übersichtskarte Wegpunkte, Aktionen und Ziele zu. So können Sie etwa Platoon A anweisen, das Gebiet im Osten auszukundschaften und möglichst ungesehen vorzurücken, während Team B für Feuerschutz sorgt und Sie Team C auf der westlichen Route führen. Mal sollen Sie eine Brücke hochjagen, mal selber eine verteidigen, dann wieder befreien Sie einen gefangenen Piloten oder säubern ein vom Feind kontrolliertes Gebiet. Das Missionsdesign verspricht eine gute Mischung aus vorbestimmten Ereignissen (etwa wenn Wachen versuchen, ihre Vorgesetzten zu alarmieren) und freiem Spielablauf. Eine gute Nachricht: Da die Einsätze diesmal wesentlich länger dauern, können Sie jederzeit abspeichern. Außerdem gibt es eine Art Radar, das Ihnen ungefähr die Richtung zum nächsten Feindsoldaten weist. Ihre Jungs und Mädels besitzen alle eine Reihe von Charakterwerten wie Treffsicherheit und Aufklärung, die von Einsatz zu Einsatz besser werden –

Auch Ghost Recon soll wie die Vorgänger möglichst realistisch werden. Nur wo es Spielspaß kostet, stecken die Designer zurück.

sofern sie überleben. Sie entscheiden, welche Ihrer Untergebenen Sie mitnehmen. Da gibt es die Marines, die mit Sturmgewehr und Granatwerfer das Rückrat Ihrer Truppe bilden, die MG-Schützen für den Feuerschutz, die Sprengstoff-Experten, die mit C4 genauso gut umgehen können wie mit Panzerfäusten und schließlich die Scharfschützen, die Gegner auch auf große Entfernungen treffen. Die richtigen Spezialisten bekommen Sie allerdings nur zugeteilt, wenn Sie in den Missionen besonders gut abschneiden. Dann schließt sich Ihnen beispielsweise Peter Munz an, ein deutscher MG-Schütze, dessen MG 3 durchschlagskräftiger ist als die Standardwumme der gewöhnlichen Soldaten. Oder Sie ziehen mit der litauischen Meisterschützin Astra Valinsky ins Gefecht, die einen sowjetischen Karabiner mitbringt. Die alte Spielengine haben die Programmierer über Bord geworfen. Das bisherige Grafikgrundgerüst beispielsweise hätte die Outdoor-Zonen nicht verkraftet, erläutert Upton: „Wenn wir bisher aus Gebäuden herausgehen wollten, mussten die Leveldesigner tief in die Trickkiste greifen." Die neue Engine kommt dagegen mit den rund anderthalb Quadratkilometer



ALLES IM GRIFF Über dieses Kommando-Interface weisen Sie Ihrem Team per Maus Wegpunkte, Ziele und Aktionen zu.

Ghost Recon gegen **Operation Flashpoint**

Codemasters' Operation Flashpoint ist unter den Taktik-Shooter noch der ungeschlagene Genrekönig. Kann Ghost Recon dagegenhalten? Wir vergleichen die bislang bekannten Fakten der beiden Konkurrenten.

	Ghost Recon	Operation Flashpoint
Schauplatz	Ihr Special-Forces-Team wird im Jahr 2008 zur Terroristenbekämpfung im Westen Russlands abkommandiert. Später kämpfen Sie auf der Seite der Aufständischen gegen abtrünnige russische Regierungstruppen.	1985 wird aus dem kalten Krieg ein heißer, als sowjetische Renegaten die imaginäre Insel Everon überfallen. Aufseiten der US-Army stellen Sie sich der Invasion entgegen und rücken später zu Lande und in der Luft gegen den General vor, der hinter den Eroberungsplänen steht.
Truppen	Ihre Kommando-Kampfgruppe besteht aus Infanteristen. In Ihrem Team gibt es Grenadiere, MG- und Scharfschützen sowie Sprengmeister. Fahrzeuge wie Panzer finden Sie ausschließlich aufseiten der Gegner und auch nur als computergesteuerte Ziele.	Anfangs spielen Sie einen ganz normalen Infanteristen, später steigen Sie zum Platooncommander auf. In anderen Missionen schlüpfen Sie in die Rolle eines Saboteurs, Hubschrauber- oder Kampfflugzeugpiloten und sogar eines Nachwuchspanzerkommandanten.
Waffen	Teilweise heutiger Army-Standard (M-16A2, M4), teilweise Zukunftsmusik (OICW). Es gibt auch leichte MGs, Minen, Grananten und Panzerfäuste, aber keine schweren Waffen.	Neben damaligen NATO-Knarren können Sie auch die Waffen der Sowjets benutzen und schweres Gerät (Schützenpanzer, Kampfhubschrauber) verwenden. Außerdem gibt's eine Reihe von zivilen Fahrzeugen.
Kommando	Sie befehligen Ihre sechs Mann starke Truppe auf einer Übersichtskarte direkt im Spiel. Alternativ können Sie Tastaturkürzel verwenden, um schnell Befehle zu erteilen.	Für die Kontrolle der bis zu neun Untergebenen ist die Kombination aus Maus und Tastatur Standard, die Karte kommt eher selten zum Einsatz. Anfangs ist das Interface nicht einfach zu bedienen, mit der Zeit gewöhnt man sich dran.
Missionen	Sehr abwechslungsreicher Mix aus Angriff und Verteidigung. 15 Einsätze mit je etwa 45 bis 60 Minuten Spieldauer.	Zu Fuß, im Panzer oder im Erdkampfflugzeug sind Sie in 40 Missionen 20 bis 45 Minuten unterwegs. Meistens sind Sie aufseiten der Angreifer.
Technik	Komplett neue Grafikengine, geniale Animationen, große Außenareale, realistische Sounduntermalung.	Eigens entwickeltes Optikgerüst, riesige Karten, wirkt aber in vielen Punkten veraltet. Nur die Figuren sind State-of-the-Art.

Fazit

Ghost Recon könnte **Operation Flashpoint** als Genrespitzenreiter ablösen, wenn die Einsätze spannender und einfach zu durchschauen sind. Allerdings ist im bisherigen Spitzenreiter einfach mehr drin. Schade, dass man in **Ghost Recon** keine Fahrzeuge benutzen kann.



NACHTS sind alle Soldaten grün. Restlichtverstärker geben Ihnen einen unschätzbaren Vorteil im Dunkeln.

großen Karten bestens zurecht. Da gibt es ausgedehnte Wälder, natürlich geschwungene Hügelketten, steile Berghänge, Wettereffekte wie Nebel und Regen und natürlich auch Dörfer, Kleinstädte und andere Bauwerke, von denen Sie viele betreten können. Besonders eindrucksvoll sind die geschmeidigen Animationen von Freund und Feind. Die Soldaten schmeißen sich in Deckung, schleichen vorsichtig in der Hocke an Mauerstücken entlang, wechseln blitzschnell Magazine, staksen durchs Wasser und wirbeln bei Treffern herum. Zusammen mit der umfangreichen Klangkulisse (Treffergeräusche richten sich nach dem Material der Einschlagszone, Schüsse hallen in Siedlungen anders als auf freiem Feld), sorgt das für eine noch lebendigere Spielwelt als sie etwa **Operation Flashpoint** hatte.



ERSTEINDRUCK

Ich freue mich besonders auf den Mehrspielermodus, in dem bei Koop-Missionen, Sucheinsätzen und Deatmatches bis zu 36 Spieler antreten können. Die Solo-Kampagne verspricht genau die richtige Mischung aus Realismus und Spielspaß.

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Red Storm
Termin .... 6. Dezember 2001



HONGKONG Söldner und Hauptdarsteller John Mullins mischt sich mit Waffengewalt in Bandenkriege ein.

Soldier of Fortune 2

Die Gegner aus dem ersten Teil waren Kanonenfutter. Der Nachfolger haucht Leben in die Pixelkontrahenten, die jetzt **clever agieren und sich verschanzen**.

Echte Revolverhelden heißen John: John Wayne, John McClane – oder eben John Mullins. Letzterer rettet im Spiel als Söldner die Welt vor Terroristen, die einen Virus in Umlauf bringen wollen. Im richtigen Leben hat der Hauptdarsteller Ähnliches hinter sich: In Krisengebiete reisen, Anschläge vereiteln und Konflikte mit Waffengewalt beenden. Seine Erfahrung prägt die Entwicklung von **Soldier of Fortune 2**. Der Ex-Söldner verrät den Designern bei Raven Software (**Star Trek Voyager – Elite Force**), worauf es beim First-Person-Soldatenspiel ankommt.

Noch stärker will man beim Nachfolger Realismus in den Vordergrund schieben und sich dem Taktik-Shooter annähern. Das aus dem Vorgänger gewohnte Fließband-Killen weicht deshalb relativ seltenen und intensiven Aufeinandertreffen mit Terroristen. Die verschanzen sich, kriechen aus ihrer Deckung hervor und feuern. Im Kampf benutzen die Bösewichter die leblosen Körper ihrer umgekommenen Handlanger auch schon mal als Deckung. Das ist makaber, aber realistisch – und harmoniert deshalb mit der unverblümten Darstellungsweise von **Soldier of Fortune 2**. Gewalt wird offen auf den Bildschirm gezeichnet: Abgetrennte Gliedmaßen, Blut und eindringliche Todesanimationen – diese Überdosis Grauen wird es nicht in die deutsche Version schaffen.



KOLUMBIEN Die Mission startet morgens, Nebelschwaden durchziehen die Luft. Später wird die Sicht besser.

BITTE LÄCHELN Mit dem Scharfschützengewehr nehmen Sie Feinde auch über weite Entfernungen ins Visier.

FREIFLUG Von einem Helikopter aus beharken Sie Feinde mit fest installierten Geschützen.

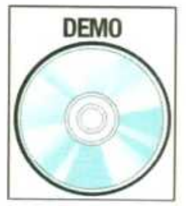
Herausragend ist die GHOUL-Technologie in **Soldier of Fortune 2**, die in ihrer aufgebohrten Version ein hohes Maß an Realitätsnähe ermöglicht: Dank der zahlreichen Trefferzonen können Sie den Feinden die Waffe aus der Hand schießen, sie kampfunfähig machen oder per Headshot sofort das Zeitliche segnen lassen. Am Gürtel angebrachte Granaten oder sogar die Sonnenbrillen der Opfer fliegen bei einem gezielten Treffer durch die Luft. Fast alles ist zerstörbar: mit M4- und AK-74-Gewehren zum Beispiel, die in einem Kriegsspiel schon obligatorisch sind. Sämtliche Geräte sind sowohl in ihrer Optik als auch in der Benutzung den echten Gegenstücken nachempfunden. Je nach Auftrag packen Sie passende Ausrüstung in den Survival-Rucksack: das Scharfschützengewehr für Schleichoperationen, den Granatwerfer für die Front, Messer und Nachtsichtgerät für geheime Einsätze im Dunkeln.

Weil Krieg nicht hinter vier Wänden abläuft, wurde die **Quake 3**-TA-Engine für **Soldier of Fortune 2** modifiziert: Herausgekommen ist eine aufpolierte Version der Engine, abgestimmt auf offene, weitläufige Areale: Sie kämpfen in Außenweltszenarien wie Kolumbien, Hongkong oder Russland. Drinnen findet das Gefecht unter anderem in Militärgebäuden, Gefängnissen, Krankenhäusern oder sogar auf Zügen oder Schiffen statt. Geskriptete Ereignisse sollen das Geschehen dominieren: Die Gegner zünden Granaten, kippen Tische um, Helikopter schießen aus der Luft, Explosionen lösen Kettenreaktionen aus. Sind alle Levels gemeistert, kann das Spiel dennoch weitergehen: Per Zufallsgenerator lassen sich in Sekundenschnelle neue Karten erstellen.

ERSTEINDRUCK

*Grafisch ist **Soldier of Fortune 2** eine recht blasse Angelegenheit – trotz **Quake 3-TA**-Engine. Aber das war **No One Lives Forever** auch. Deswegen freue ich mich vor allem auf eines: spannende Kriegseinsätze mit vielen geskripteten Ereignissen!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Raven
Termin .... November 2001



Codename: Outbreak



FRONTAL Das Schnellfeuergewehr ist im Nahkampf am effektivsten, auf die Entfernung aber so gut wie nutzlos.



GEWACHSEN In der Wildnis stoßen Sie auf mutierte Riesenskorpione.



DICHT In den Dschungelgebieten ist die Sicht so weit eingeschränkt, dass Sie sich schleichend vorwärts bewegen sollten.

Das ist der Stoff, aus dem B-Movies sind! Ein Meteorit kracht auf die Erde, verstrahlt selbige und lässt Menschen zu bösen Zombies werden. **Sie müssen helfen.**



IM VISIER Per Scharfschützengewehr nehmen wir einen Wachposten aufs Korn, der sich in einem Turm verschanzt hat.

Die russischen Entwickler, die bereits das Erfolgs-Strategiespiel **Cossacks** entwarfen, beschreiten einen neuen Pfad. **Codename: Outbreak** zelebriert konventionelle 3D-Action, vermischt das Ganze aber mit taktischen Elementen aus **Operation Flashpoint**: Sie schleichen, schießen und handeln im Team. Die Schauplätze sind wenige geschlossene Levels, dafür umso mehr große Außenweltareale, in denen der beeindruckende Sichtbereich der Grafik-Engine zur Geltung kommt: Aus weiter Ferne tauchen Silhouetten auf, die sich als feindliche Patrouille entpuppen. Wer auf einem Hügel und hinter Büschen lauert, darf die gegnerischen Wachen bequem per Scharfschützengewehr aus dem Verkehr ziehen. Andere stürmen die Front mit Schnellfeuerwaffe, Granatwerfer und Laserwumme. Wie Sie handeln, ist stets genauso freigestellt wie die Entscheidung, ob Sie einen Einsatz bei Tag oder bei Nacht bestreiten.

In jeder der insgesamt 14 Missionen agiert ein freundlicher Soldat an Ihrer Seite, den Sie aus einem Pool unterschiedlicher Charaktere herauspicken: Martin beispielsweise schießt präziser, kann aber weniger tragen und ist langsamer als Hax, der länger und schneller sprintet und die dicksten Rüstungen mitschleppt. Der Clou dabei: Auf Wunsch übernimmt Ihr Kumpel den Part des elektronischen Helfers, denn alle Missionen lassen sich in einem kooperativen Mehrspielermodus gemeinsam lösen.

ERSTEINDRUCK

*Für mich ist das **Operation Flashpoint** light: Der taktische Anspruch wurde zurückgeschraubt, die Action in den Vordergrund gedrängt. Und besser aussehen tut's obendrein. Hoffentlich enttäuscht das Missionsdesign nicht.*

THOMAS WEISS

Entwickler .... GSC Game World
Termin .... November 2001

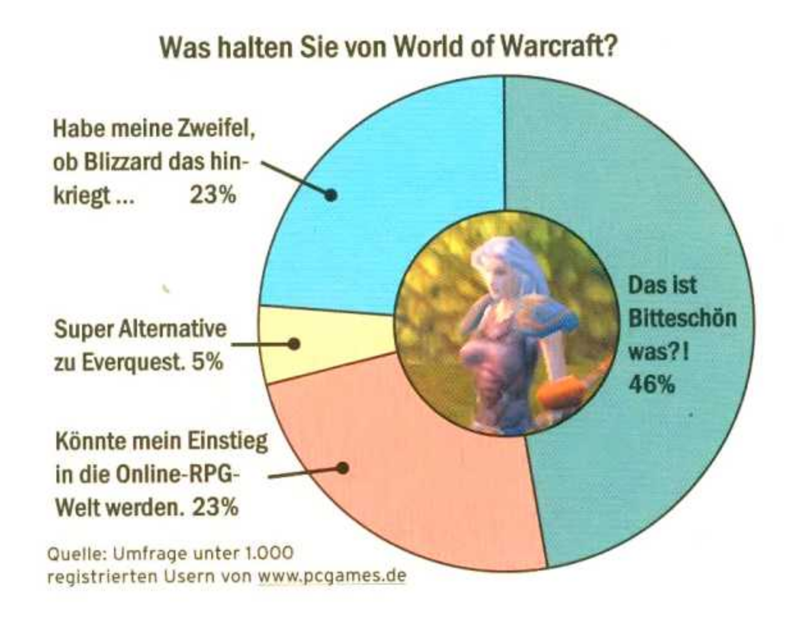
ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Die Auferstehung von Ultima



Eine dänische Firma namens Peroxide sowie zwei Fan-Gruppen arbeiten unabhängig voneinander an kostenlosen Neuauflagen alter **Ultima**-Teile – nach eigenen Angaben durch Origin geduldet. Der erste, der fünfte sowie der sechste Part sollen in prächtigen 3D-Bildern und mit gestrafften Handlungsabläufen, sonst jedoch weitgehend unverändert ins Leben zurückgerufen werden. Alle, die mit nostalgisch verklärtem Blick an die „gute alte Rollenspielzeit" zurückdenken, dürfen sich also freuen. Während Peroxide für **Ultima 1** eigene moderne Grafikroutinen entwickelt, wollen die zwei Freizeitteams die überragende **Dungeon Siege**-Engine von Chris Taylor verwenden. Wer die drei Remakes spielen will, wird auf seiner Festplatte bereits das jeweilige Original von **Ultima** beziehungsweise auch **Dungeon Siege** gespeichert haben müssen. Zuverlässige Termine für die Fertigstellung der Projekte gibt es bislang nicht. Nähere Informationen und Job-Ausschreibungen finden Sie im Internet unter: www.peroxide.dk, www.u5lazarus.com und www.laymeduck.com.



Pferde für Everquest

Wie Sony bekannt gab, erweitert das neue Add-on The Shadows of Luclin die Bevölkerung von Everquest um nützliche Tiere: Pferde. Im Sattel werden Sie schneller reisen können als zu Fuß, außerdem wird Ihnen die Sitzhöhe bei Kämpfen einen Vorteil bringen.

Jack Orlando startet neu

Jowood bringt das unterschätzte Adventure Jack Orlando als „Director's Cut"-Budgetversion neu heraus. Jazzklänge und die Stimme des deutschen Synchronsprechers von Don Johnson in der Hauptrolle bauen darin Atmosphäre auf.

Details zu Might & Magic 9

James Dickinson von 3DO enthüllt: Für die Grafik der Fortsetzung der Traditionsserie unter den Rollenspielen wird – wie für die Action-Titel Legends of Might & Magic und No One Lives Forever – eine aufgebohrte Fassung der Lithtech-Engine benutzt.

INTERVIEW

„Mehrere **Hunderttausend** Spieler"

PC Games: Werdet ihr für **World of Warcraft** Server in Deutschland aufstellen?

Jackstädt: Wir werden auf jeden Fall dafür kämpfen, dass hier mit optimaler Ping-Rate und Performance gespielt werden kann. Das ließe sich entweder in Partnerschaft mit einem spezialisierten Anbieter oder eigenständig realisieren. Letztendlich entscheidet Blizzard in Abstimmung mit uns über den Aufbau der Server-Farmen weltweit. Das war immer unser Erfolgsrezept.

PC Games: Welches Preis-Modell plant ihr?

Jackstädt: Das ist zu diesem Zeitpunkt beim besten Willen noch nicht zu beantworten. Wie das genau laufen wird, hängt von der Marktsituation beim Erscheinen von **World of Warcraft** ab. Schließlich können wir nicht vorhersagen, wie weit DSL-Internet-Verbindungen und Flatrates bis dahin verbreitet sind und was sie dann kosten. Wenn es so weit ist, werden wird Marktforschung betreiben und den idealen Preis und die besten Zahlungsmodalitäten ermitteln.



HOFFT Leo Jackstädt ist PR-Leiter bei Vivendi Universal Interactive.

PC Games: Mit wie vielen Kunden kalkuliert ihr in Deutschland?

Jackstädt: Auch dies ist eine Frage, die noch sehr weit weg ist. Und auch das hängt von der Marktentwicklung ab. Aber aus den Lehren, die wir aus den Zahlen unserer Mitbewerber ziehen, und dem Erfolg, den wir mit **Diablo 2** im Battle.net haben, schließe ich schon auf mehrere hunderttausend Kunden alleine in Deutschland.

PC Games: Wie war das Feedback nach den ersten Berichten?

Jackstädt: Auch dank des tollen Materials, das Blizzard zur E3 ausgegeben hat, sind die Reaktionen grandios. Alle fragen: „Wann kommt es?" Doch Blizzard wird keine Release-Daten mehr nennen. **World of Warcraft** erscheint nach ausführlichen Tests, wenn es hundertprozentig rund läuft und lange andauernden Spielspaß garantiert.

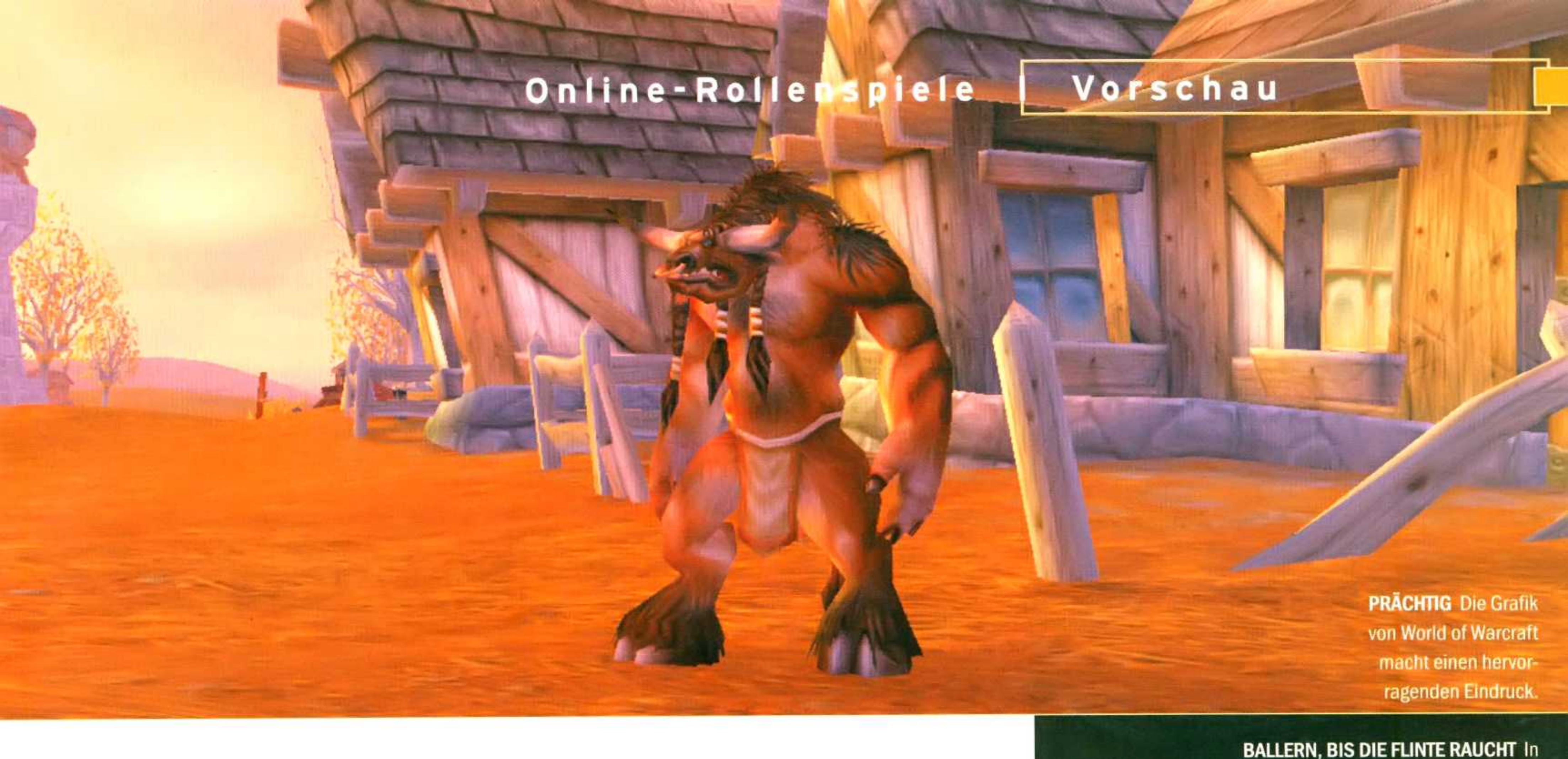
HYPE-O-METER

Auf diese Abenteuerspiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	Neverwinter Nights	Rollenspiel | Mai 2002	Virgin Interactive
2	Dungeon Siege	Rollenspiel | Februar 2002	Microsoft
3	Pool of Radiance 2	Rollenspiel | Oktober 2001	Ubi Soft
4	Runaway	Adventure | Oktober 2001	Dynamics Multimedia
5	Divine Divinity	Rollenspiel | Dezember 2001	CDV
6	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel | März 2002	Sony
7	Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel | Dezember 2001	Bethesda Softworks
8	Neocron	Online-Rollenspiel | Nov. 2001	CDV
9	Shadowbane	Online-Rollenspiel | Dez. 2001	Swing Entertainment
10	World of Warcraft	Online-Rollenspiel | N. n. b.	Vivendi Universal



Schlacht im Internet



PRÄCHTIG Die Grafik von World of Warcraft macht einen hervorragenden Eindruck.

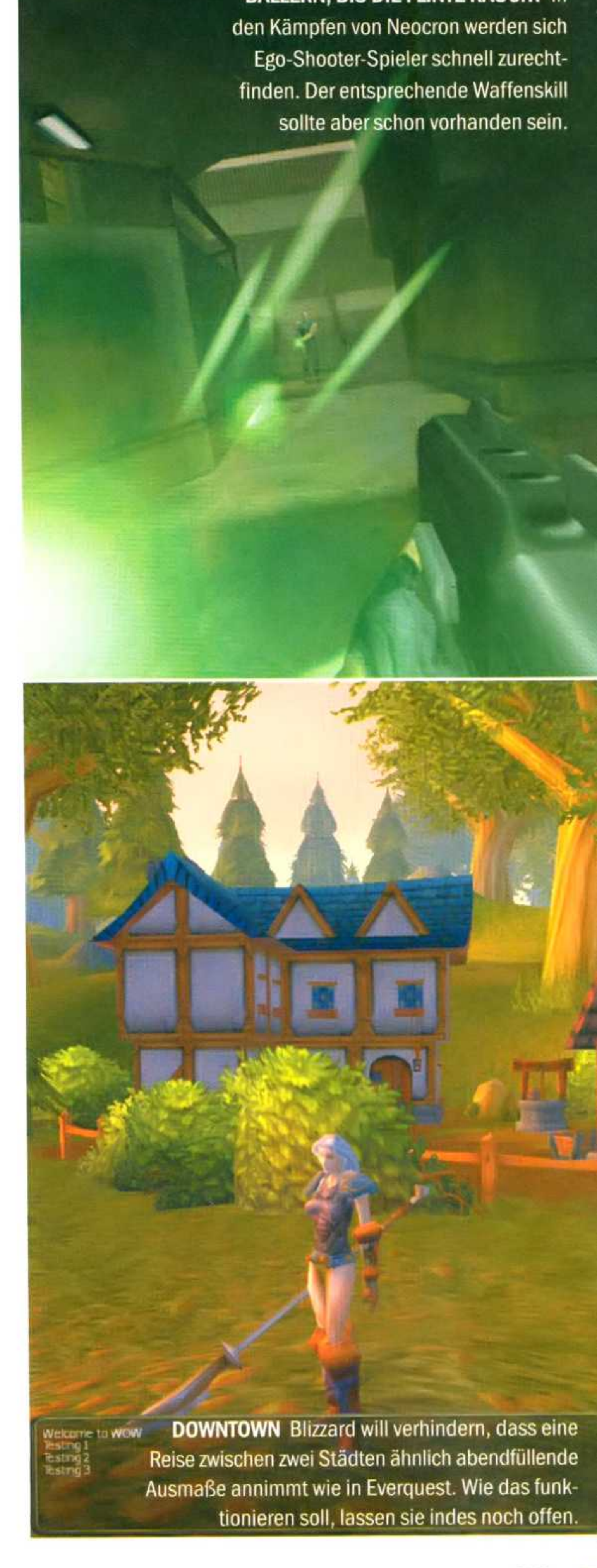
Auf der ECTS in London ließ Blizzard die Bombe platzen: Das ominöse Geheimprojekt ist ein Online-Rollenspiel im Warcraft-Universum. Doch die Konkurrenz schläft nicht ...

Online-Rollenspiele sind der letzte Schrei. Die Dinger sind im Augenblick so hip, dass jeder Hersteller, der etwas auf sich hält, ein eigenes in der Mache hat. Wundern tut das keinen, denn der derzeitige Genre-Spitzenreiter **Everquest** kann satte 400.000 Spieler vermelden, die mit einem monatlichen Obolus von zehn Dollar pro Kopf die Kassen von Sony gewaltig klingeln lassen. In dem Dschungel der angekündigten Neuerscheinungen findet man sich nur noch schwer zurecht – Zeit für uns, Ihnen drei besonders interessante Projekte vorzustellen. Blizzard ließ die Community lange im Zweifel: Das Geheimprojekt der Entwickler um Bill Roper war Gegenstand endloser Spekulationen. Von **Diablo 3** war da die Rede oder gar von einem zweiten **Starcraft**-Teil. Niemand dachte nach dem vor Fertigstellung eingestellten **Warcraft Adventure** ernsthaft daran, dass Blizzard erneut auf betriebsfremdem Terrain wildern würde. Pustekuchen! **World of Warcraft** heißt das neue Baby und entpuppt sich als waschechtes Online-Rollenspiel. Wie man es von Blizzard gewohnt ist, sind die ersten Screenshots echte Hingucker, mit Detailangaben zum Spielverlauf hält man sich aber noch dezent zurück. Nach der entscheidenden Schlacht, die Sie im nächsten Jahr mit **Warcraft 3** erst noch austragen müssen, versinkt die Welt Azeroth im Chaos. Eine bewährungsreichere Umgebung kann sich ein aufstrebender Held natürlich gar nicht vorstellen und so kommen Sie ins Spiel. Bislang sind drei Rassen bestätigt: Menschen, Orks und Tauren (Stiermenschen). Weitere sollen – ebenso wie verschiedene Berufsklassen – folgen. Es ist anzunehmen, dass zumindest ein Teil der Klassen an die Einheiten aus **Warcraft** angelehnt sein wird. Ein großes Problem der derzeit erhältlichen Online-Rollenspiele ist die so genannte Downtime – Zeit, in der Sie nicht aktiv spielen, sondern mehr oder weniger gelangweilt herumsitzen und darauf warten, dass sich Mana- beziehungs-

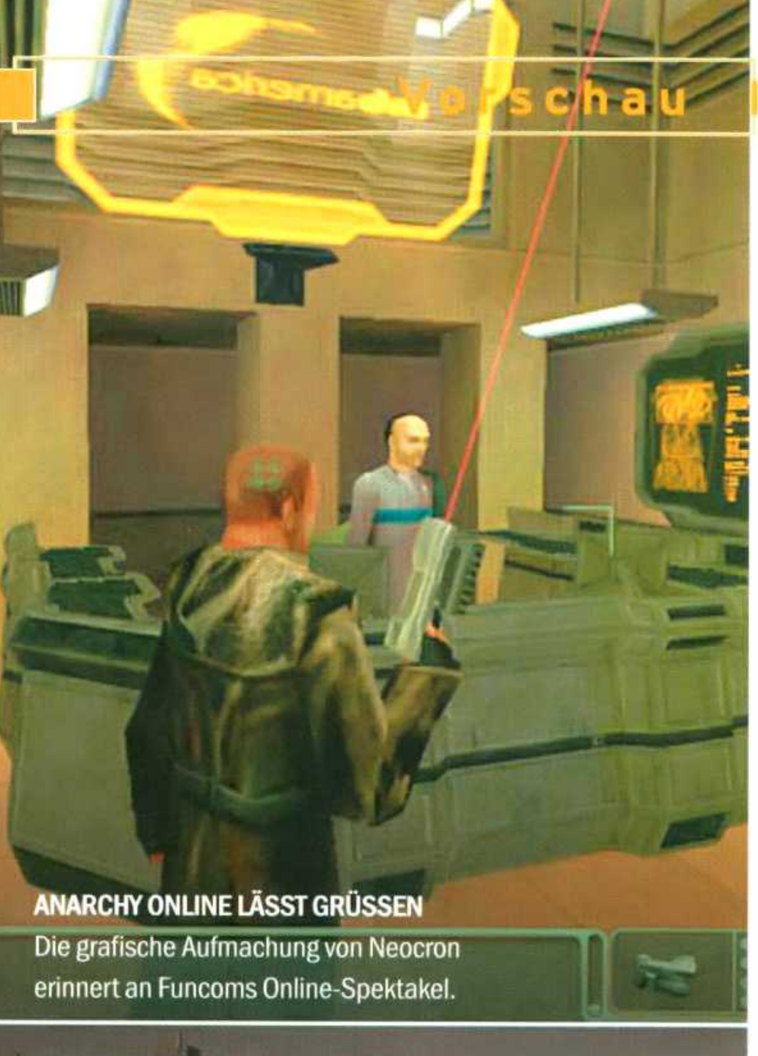
Drei **Hoffnungsträger** im Vergleich

	World of Warcraft	Neocron	Star Wars Galaxies
Entwickler	Blizzard	Reakktor Media	Verant
Termin	Noch nicht bekannt	November 2001	März 2002
Setting	Fantasy	Dark Future	Science Fiction
Rassen	Bislang 3	Keine	8
Klassen	Noch nicht bekannt	4	Keine
Fahrzeuge	Noch nicht bekannt	Ja	Ja
Häuserbau	Ja	Ja	Ja
Individuelle Quests	Ja	Ja	Ja
Europäische Server	Ja	Ja	Ja
Kosten pro Monat	Noch nicht bekannt	Ca. 10 US-Dollar	Ca. 10 US-Doller
Online	www.blizzard.com/wow	www.neocron.com	www.starwarsgalaxies.station.sony.com

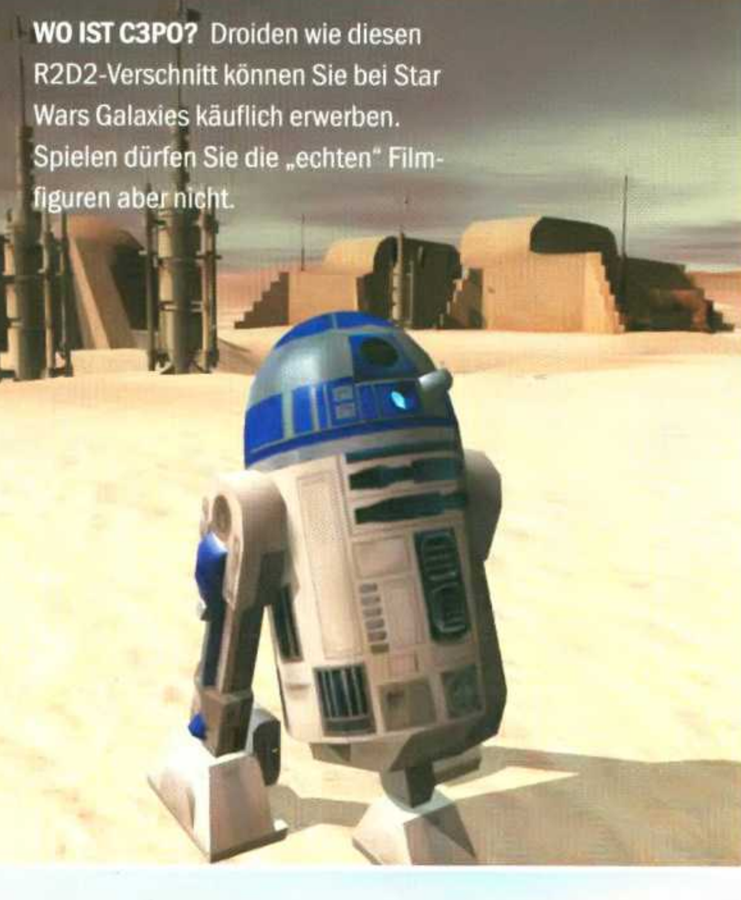
BALLERN, BIS DIE FLINTE RAUCHT In den Kämpfen von Neocron werden sich Ego-Shooter-Spieler schnell zurechtfinden. Der entsprechende Waffenskill sollte aber schon vorhanden sein.



DOWNTOWN Blizzard will verhindern, dass eine Reise zwischen zwei Städten ähnlich abendfüllende Ausmaße annimmt wie in Everquest. Wie das funktionieren soll, lassen sie indes noch offen.



ANARCHY ONLINE LÄSST GRÜSSEN Die grafische Aufmachung von Neocron erinnert an Funcoms Online-Spektakel.



WO IST C3PO? Droiden wie diesen R2D2-Verschnitt können Sie bei Star Wars Galaxies käuflich erwerben. Spielen dürfen Sie die „echten" Filmfiguren aber nicht.



GARSTIG Monstern wie dieser Echse sollte man auch im Star-Wars-Universum nicht alleine entgegentreten. Die Gruppenbildung mit anderen Spielern gehört zu den zentralen Aspekten in Galaxies.

weise Hitpoints regenerieren oder das vermaledeite Schiff endlich anlegt. Bei **World of Warcraft** sollen in erster Linie die actionorientierten Kämpfe dafür sorgen, dass die Kaffeepause auf später verlegt wird. Genaue Details zum Ablauf bleibt Blizzard aber auch hier noch schuldig. Nun soll es ja Leute geben, die mit dem ganzen Fantasy-Kram überhaupt nichts anfangen können. Wenn Ihnen diese komischen Hobbits auch schon immer suspekt waren und Sie bei dem Namen „Auenland" unwillkürlich an halluzinogene Drogen denken, dann hat Lucas Arts etwas für Sie. **Star Wars Galaxies** ist ein Online-Rollenspiel rund um Luke Skywalker und wird – ähnlich wie **Ultima Online** – gänzlich ohne Klassen-System auskommen. Ob Sie nun einen Wookiee oder einen Mon Calamari spielen, ist völlig egal – alle acht Rassen verfügen über die gleichen Voraussetzungen und können jeden Beruf ausüben. Ganz generell will Ihnen **Star Wars Galaxies** ungeahnte Freiheiten eröffnen: Neben eigenen Fahrzeugen, Häusern und Fabriken dürfen Spieler sogar Städte gründen und Weltraumbasen errichten. Obwohl Online-Rollenspiele den Kinderschuhen noch nicht völlig entwachsen sind, zeichnet sich ein Trend ab, den „normale" Rollenspiele mit **Diablo** bereits hinter sich haben: Während viele Hersteller mit immer neuen Features protzen, schaltet eine kleine Schar von Entwicklern einen Gang zurück und verzichtet zu Gunsten von unkomplizierter Action auf zu viel Rollenspiel-Schnickschnack. **Neocron** ist so ein Bespiel. Angesiedelt in einem interessanten **Dark Future**-Setting, kombiniert das Spiel von Reakktor Media klassische RPG-Elemente mit rasanter Ego-Shooter-Action. Wenn Sie also genug von den individuellen Quests und dem Feintuning Ihres Charakters haben – den Sie übrigens aus gerade mal vier Klassen rekrutieren – , können Sie sich ein packendes Deathmatch mit einem Kumpel liefern. Ihre Treffsicherheit hängt dabei nicht nur vom flinken Finger an der Maus ab, sondern auch von Ihrem Skill in den immerhin 24 Waffengattungen. Appartements und steuerbare Fahrzeuge komplettieren die Welt. JOCHEN GEBAUER

Noch mehr **Online-Futter**

Mehr als 20 Online-Rollenspiele befinden sich derzeit in der Entwicklung. Wer das alles spielen soll? Sie natürlich. Damit Sie dabei auch den Überblick behalten, stellen wir Ihnen die interessantesten Spiele abseits von World of Warcraft und Co. vor.



Shadowbane

Das mittelalterliche Schlachtengetümmel der Wolfpack Studios hat es in sich: Städte dürfen von den Spielern regiert und bei Bedarf auch ausufernd belagert werden. Schade, dass Sie sich noch bis Anfang 2002 gedulden müssen.



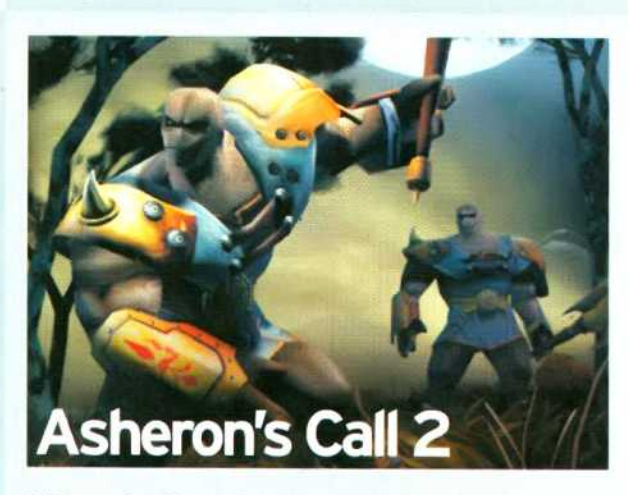
Horizons

Über das viel versprechende Komplexitäts-Wunder von Artefact Entertainment haben die Entwickler gerade eine Informationssperre verhängt. Bis auf weiteres gibt es keine Status-Updates mehr, auch nicht bezüglich des Release-Termins.



Dark Age of Camelot

Die Entwickler von Mythic haben anscheinend eifrig **Everquest** gezockt und das bewährte Spielprinzip in die Legende von König Artus verpackt. Ab Oktober dürfen fleißig Tafelritter verdroschen werden.



Asheron's Call 2

Microsofts Kampfansage an Genre-Spitzenreiter **Everquest** hinkt dem großen Vorbild immer noch hinterher. Das soll sich mit Teil 2, der nächstes Jahr erscheinen soll, ändern. Details rücken die Entwickler von Turbine aber noch nicht raus.



Morrowind

Völlige Handlungsfreiheit, eine riesige Spielwelt und ungeahnte Interaktionsmöglichkeiten – was Daggerfall 1996 begonnen hat, will Morrowind zur Perfektion führen.

Kennen Sie eigentlich **Daggerfall**? Der zweite Ableger von Bethesdas **Elder Scrolls**-Reihe erschien vor fünf Jahren und war eines der ambitioniertesten Rollenspiel-Projekte seiner Zeit. Leider verkaufte sich das Ding ziemlich mau – ständige Terminverschiebungen, verschwundene Übersetzer und die rekordverdächtige Bug-Anzahl versetzten dem Spiel in Deutschland den Todesstoß. Das grundlegende Konzept – quasi eine Lebenssimulation in einer Fantasy-Welt – ist aber immer noch zeitlos. **Morrowind** macht sich auf, das zu erreichen, was **Daggerfall** unglücklicherweise verpasste: die Spieler.

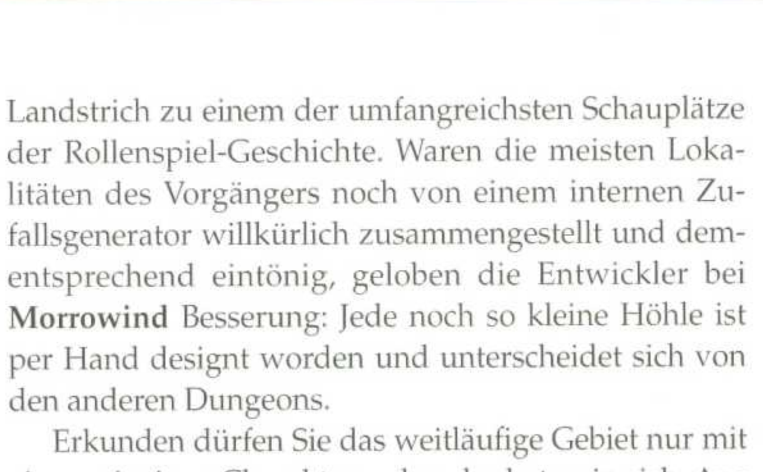
Bühne des Spektakels ist die kleine Provinz Morrowind. Fünf Clans prügeln sich dort um die Herrschaft und ein garstiger Fluch saugt das Leben aus der umliegenden Landschaft. Auch wenn „Provinz" nicht unbedingt nach großer weiter Welt klingt, hat das Spielareal in der Praxis gewaltige Ausmaße. 30 Städte, 500 Dungeons und mehr als 2.000 NPCs machen den





WARUM SELBER TRAGEN? Lasttieren wie diesem begegnen Sie auf der Oberwelt recht häufig. Ob Sie auch eines besitzen dürfen, steht noch nicht fest.

SPIELBAR Solche Echsen treffen Sie nicht nur auf Ihren Wanderungen – die Reptilien gehören zu den spielbaren Rassen.



Landstrich zu einem der umfangreichsten Schauplätze der Rollenspiel-Geschichte. Waren die meisten Lokalitäten des Vorgängers noch von einem internen Zufallsgenerator willkürlich zusammengestellt und dementsprechend eintönig, geloben die Entwickler bei **Morrowind** Besserung: Jede noch so kleine Höhle ist per Hand designt worden und unterscheidet sich von den anderen Dungeons.

Erkunden dürfen Sie das weitläufige Gebiet nur mit einem einzigen Charakter – aber der hat es in sich. Aus 10 Rassen lässt sich der Held rekrutieren, anschließend entscheiden Sie sich für eine von 21 Klassen und legen zum Abschluss 27 Fähigkeiten fest. Eigentlich sollte bei einer derart breiten Auswahl für jeden Spieler das Richtige dabei sein, aber **Morrowind** wäre nicht **Mor-**



STREITLUSTIG Auch NPCs verprügeln sich gerne einmal gegenseitig. Wenn Sie sich mit ihnen gut stellen, räumen die netten Leute auch mal ein Monster für Sie aus dem Weg.

AUF DEM MARKTPLATZ Jede der 30 Städte ist aufwendig per Hand erstellt worden und unterscheidet sich von den anderen Dörfern.

rowind, wenn Sie nicht auch Ihre eigene Klasse kreieren könnten. Dazu wählen Sie aus einer umfangreichen Liste die gewünschten Stärken und Schwächen aus, modifizieren die grundlegenden Attribute und geben Ihrem Beruf eine passende Bezeichnung. Wer also schon immer einen Kopfgeldjäger oder eine Mischung aus Dieb und Kleriker spielen wollte – bitteschön. Im weiteren Spielverlauf kann Ihrem Charakter und dessen Klasse allerdings allerhand passieren. So besteht bei jedem Treffer, den Sie von einem Vampir oder Werwolf einstecken müssen, die winzige Chance, dass Sie sich in einen solchen verwandeln. Wo andere Spiele jetzt mit „Game over" reagieren würden, hat Bethesda eine eigene kleine Simulation eingebaut. Als Vampir

30 Städte und 500 Dungeons machen Morrowind zu einem der umfangreichsten Rollenspiele.

steigen Ihre Charakterwerte enorm, Sie können fliegen und andere Personen hypnotisieren – wenn Sie den Preis in Kauf nehmen. Vampire müssen nämlich standesgemäß einmal täglich Blut konsumieren und erleiden kräftigen Schaden, wenn sie sich der Sonne aussetzen. Wenn man bedenkt, dass lediglich ein Bruchteil der Spieler dieses Feature überhaupt zu Gesicht bekommt, wird deutlich, mit welcher Detailbesessenheit Bethesda zu Werke geht.

Selbst die tollsten Features täuschen aber nur selten über eine lahme Story hinweg. Damit es so weit nicht kommt, erzählt **Morrowind** gleich zwei Geschichten: Die mit dem Fluch und die über Ihr Leben. Wenn Sie wollen, können Sie sich die ganze Zeit mit der grundlegen-



VENEDIG LÄSST GRÜSSEN Auch bei Morrowind können Sie mit Gondeln durch enge Grachten fahren. Das Wasser ist wunderschön animiert.



ÜBERSICHTLICH Inventar und Charakterbildschirme lassen sich auf Wunsch im Spielfenster zuschalten. Eine Automap hilft bei der Orientierung.



VARIANTENREICH Die Dungeons werden von exotischen Kreaturen bevölkert. 08/15-Monster wie Orks und Goblins treffen Sie eher selten.

den Storyline auseinandersetzen, wundern Sie sich aber nicht, wenn Sie höchstens die Hälfte des eigentlichen Spiels zu Gesicht bekommen. Abseits der großen Quest wartet nämlich das richtige Abenteuer. Ausgangspunkt sind hier die Gilden. 15 dieser Zünfte warten auf Ihre Dienste, von der Kriegervereinigung bis zur Diebesbande ist das ganze Spektrum der Fantasy-Welt vertreten. Die Gilden geben spezielle Aufträge an Sie weiter, befördern Ihren Helden bei entsprechender Qualifikation und belohnen Sie mit beeindruckenden Privilegien. Als angesehener Magier dürfen Sie auf diese Weise Ihre eigenen Zaubersprüche erstellen, Langfinger werden an diversen Schatzkarten ihre wahre Freude haben.

Bei der optischen Präsentation tat sich Bethesda in der Vergangenheit nicht immer leicht: Schon die Grafik von **Daggerfall** schwankte zwischen „richtig gut" und „willkommen im Land des Pixelhaufens". Aber auch hier haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht. Jedes Charaktermodell besteht aus bis zu 10.000 einzelnen Polygonen, die Texturen sehen hervorragend aus und die Schatten der Personen und Gegenstände werden ständig in Echtzeit berechnet. Zusätzlich dürfen Sie sich schon mal auf den mitgelieferten Editor freuen: Damit lässt sich nämlich eine komplette Welt inklusive aller Dungeons und NPCs mühelos erstellen.

ERSTEINDRUCK

Ich mache mir wirklich Sorgen. Nicht, weil das Spiel schlecht werden könnte. Kein Gedanke. Nein, ich mache mir Sorgen, weil ich bezweifle, dass Petra und Christian mir ab Dezember ein halbes Jahr Urlaub geben werden ... JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Bethesda Softworks
Termin .... Dezember 2001

MEHRSPIELER

Pool of Radiance 2

HEILSAM An manchen Orten des Spiels befinden sich solche Schreine, an denen Sie verlorene Hitpoints in Windeseile regenerieren können.

Das Remake des Rollenspiel-Klassikers ist so gut wie fertig. Genau der richtige Zeitpunkt, um den **interessanten Multiplayer-Modus unter die Lupe zu nehmen.**

Hätten Sie im Jahre 1988 einem Spieler von **Pool of Radiance** erzählt, dass er das muntere Monstermetzeln eines Tages zusammen mit seinen Freunden erleben kann, hätte der Sie wahrscheinlich für völlig bekloppt gehalten. Was sich damals nach Science-Fiction anhörte, ist heute gar nicht mehr wegzudenken.

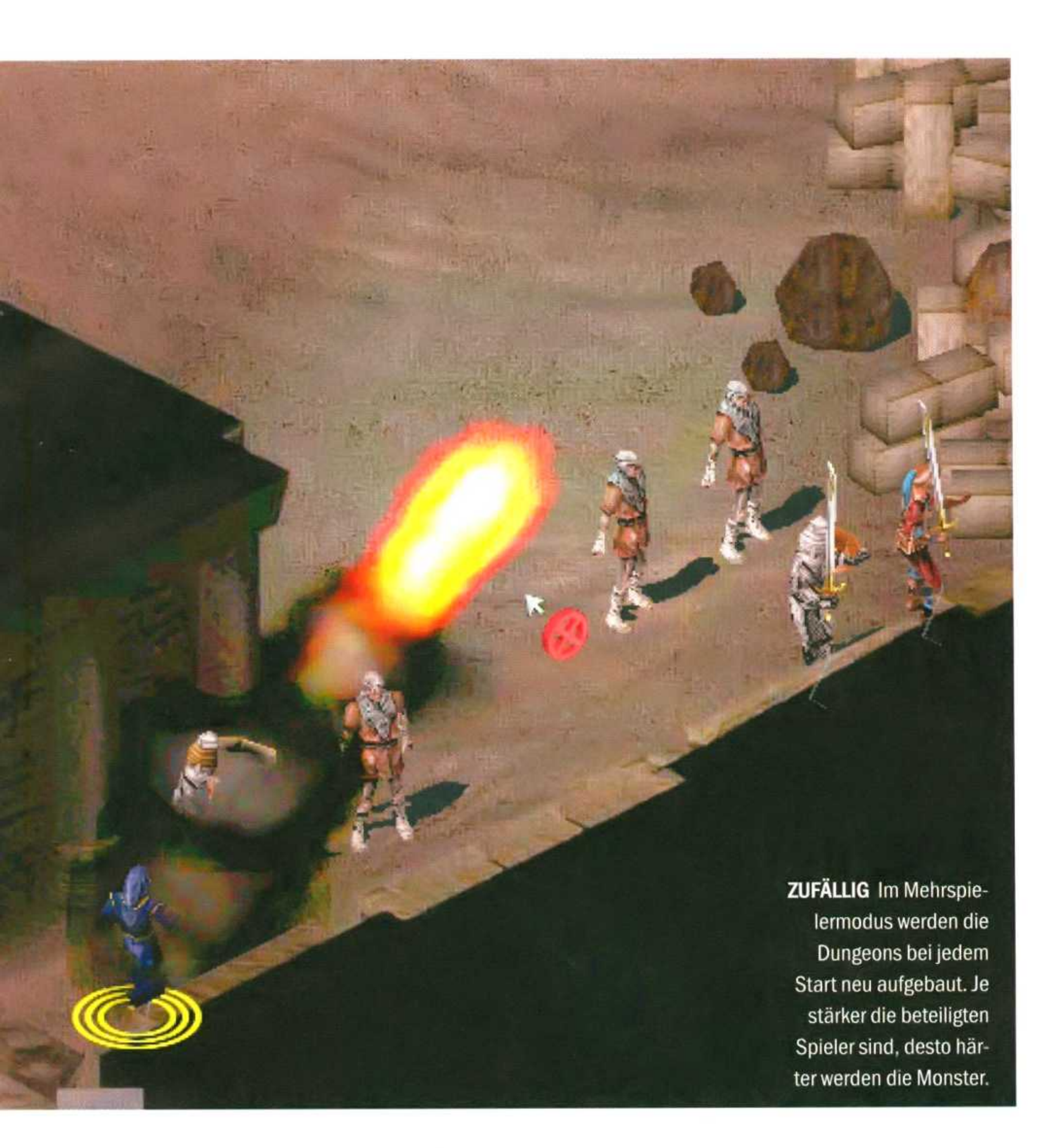
Obwohl der Mehrspielermodus mittlerweile auch in Rollenspielen zum guten Ton gehört, tut sich das Genre in dieser Beziehung sehr schwer. Während sich die Faszination von Spielen wie **Diablo 2** just an den ausufernden Online-Schlachten festmachen lässt, hinkt das klassische Rollenspiel hinterher. Epische **Baldur's Gate**-Geschichten lassen sich eben nur schwer mit der geselligen LAN-Party vereinbaren. Genau an diesem Punkt setzen die Entwickler von **Pool of Radiance 2** an.



TREUER BEGLEITER Der Feuerball gehört zu den klassischen AD&D-Zaubersprüchen. So schön animiert wie in Pool of Radiance 2 war er aber noch nie.



ÜBERSICHTLICH Insbesondere in Multiplayer-Spielen wird die Automap wichtig. Mithilfe von kleinen Fähnchen können eigene Markierungen angebracht werden.



ZUFÄLLIG Im Mehrspielermodus werden die Dungeons bei jedem Start neu aufgebaut. Je stärker die beteiligten Spieler sind, desto härter werden die Monster.

Im Einzelspielermodus verlässt sich die Neuauflage des Kult-Spiels noch auf bewährte Rollenspiel-Tugenden, die Multiplayer-Variante wirft indes alles über Bord, was sich nicht mit dem angestrebten Spaß-Faktor unter einen Hut bringen lässt. Die Story zum Beispiel. Die nämlich, so das Kalkül der Entwickler, ist der Mehrheit der Online-Zocker sowieso ziemlich egal. Nicht, weil die alle zu faul zum Lesen sind, sondern weil es mehrspielertechnisch wenig Sinn ergibt, wenn fünf Spieler warten, während der sechste einen stundenlangen Plausch mit einem wichtigen NPC hält. Aus dem Mund der Entwickler klingt das so: „Im Multiplayer-Modus von **Pool of Radiance 2** gibt es keine Story, sondern nur eine Ausrede für den Spieler, die beste Waffe auszupacken und ein paar Leuten gewaltig in den Hintern zu treten." Auch die aufwendig designten Dungeons fallen der Radikalkur von Stormfront zum Opfer. Die Überlegung: Wer will schon mit seinen Freunden durch die gleichen Dungeons rennen, die er zuvor alleine bis in die letzte dunkle Ecke erkundet hat? Die Folge sind zufällig generierte Höhlen-Systeme, wie man sie bereits aus **Diablo 2** kennt.

Charaktere aus dem Einzelspielermodus können problemlos in ein Multiplayer-Spiel übernommen werden, umgekehrt funktioniert dies allerdings nicht. Je höher der Level der beteiligten Spieler ist, desto garstiger werden auch die Monster. Konsequenterweise erhöht sich dabei auch die Chance, eine besonders mächtige Waffe oder eine seltene Rüstung zu finden. Das Kampfsystem bleibt unverändert: Wer auf schnelle Gefechte steht, der verringert einfach die Rundenzeit auf ein Minimum und schon spielt sich das Ganze wie ein Action-Rollenspiel – ideal für die lustige Dungeon-Hatz zwischendurch.

Was aber bleibt am Ende noch von der Rollenspiel-Herrlichkeit des Singleplayer-Modus? Die einfache Antwort: nix, außer der puren Hack&Slay-Faszination, der Sammelwut nach besseren Gegenständen und dem Streben nach höheren Levels. Exakt die Gründe, warum weltweit eine Million Menschen Tag für Tag die **Diablo**-CD in ihr Laufwerk legen.



ERSTEINDRUCK

*Der Ansatz von Stormfront ist gewagt, aber er hat Potenzial. Ein Rollenspiel mit epischer Geschichte, wenn ich alleine spiele, und **Diablo**-Feeling in einer **AD&D**-Welt, wenn ich online bin. Ich freu mich drauf.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Stormfront Studios
Termin .... Oktober 2001



EFFEKTREICH Fast jeder Zauberspruch verfügt über eine eigene Animation. Hier versucht unser Kleriker, einen Zombie zu blenden – ziemlich dämlich von ihm.



Armalion

KATALOG Aus zwölf Charakteren – darunter Zauberer, Elf, Hexe und Gottgeweihte – können Sie Ihre Figur wählen und mit Talenten von Fallenbauen bis Fliegen ausstatten.

Seinen Namen hat Armalion der Rollenspielwelt von Das schwarze Auge zu verdanken. Seine Besonderheit sind **Missionen wie aus Commandos 2.**



HOKUSPOKUS Magie gibt es in Armalion gleich zweifach: in Form von Zaubersprüchen sowie als Wunder.

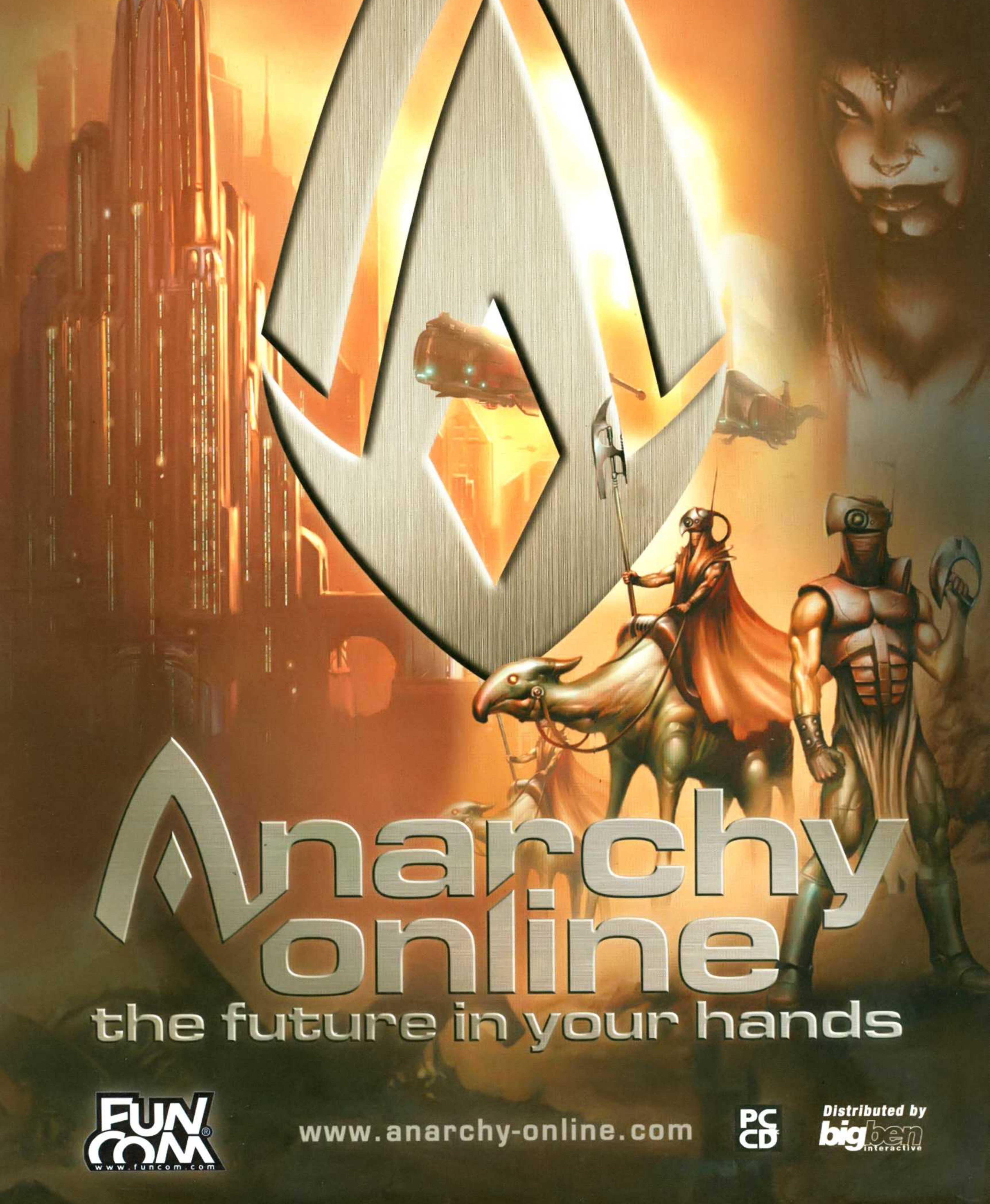
Nachdem durch den Pfusch eines Magierlehrlings hungrige Dämonen ins Land Aventurien gelangt sind und einen Krieg angezettelt haben, reisen Sie als Agent undercover an die Front. Einerseits sollen Sie herausfinden, was die Höllenkreaturen im Detail planen und wer sie unterstützt, andererseits tragen Sie viel Verantwortung im Verteidigungsfeldzug.

Daraus wachsen zwei Spielteile: Beim Aushorchen von Verdächtigen, beim Stöbern nach Hinweisen und Sammeln von Beweisen in Städten, Wäldern und Höhlen erleben Sie **Armalion** wenig anders als **Baldur's Gate 2**. In pausierbaren Echtzeitkämpfen hauen oder zaubern Sie Schurken eins auf die Nase, aus Truhen klauen sie Ausrüstungsgegenstände und in Dialogen müssen Sie sich öfter zwischen verschiedenen Storyzweigen entscheiden. Ein kleiner Unterschied: Die meiste Zeit verbringen Sie ohne Mitstreiter. Wenn Sie für strategisch wichtige Missionen in den Krieg geschickt werden, wirkt **Armalion** dagegen wie ein Fantasy-**Commandos**. Beispielhaft: In einer feindlichen Burg vermuten Sie ein Dynamitlager. Einige Bogenschützen und zwei Nahkämpfer stehen unter Ihrem Befehl. Erstere schicken Sie in Echtzeit für einen Scheinangriff zur Zugbrücke, während Sie mit Letzteren an Seilen über eine rückseitige Mauer klettern. Die Nahkämpfer schalten noch mehrere Wachen aus, dann dringen Sie zum Sprengstoff vor, stecken eine Lunte in Brand, fliehen und sehen von außen zu, wie es das Depot zerreißt.

ERSTEINDRUCK

Keiner der taktischen Aufträge ist bisher fertig gestellt, also will ich über deren Qualität auch nicht urteilen. Das Potenzial der Idee ist jedenfalls immens. Der Rest ist ein souveränes Normal-Rollenspiel. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Ikarion
Termin .... Dezember 2001



Anarchy online
the future in your hands
FUNCOM
www.funcom.com
www.anarchy-online.com
PC CD
Distributed by
bigben interactive

SPORT

INTERVIEW

„World Trade Center **wird entfernt**"

PC Games: Welche Änderungen werden in **Microsoft Flight Simulator 2002** aufgrund der Anschläge auf das World Trade Center vorgenommen? Wird es per Patch auch Änderungen für die erschienenen Versionen geben?
Schneider-Johne: Aus **Flight Simulator 2002** wird das World Trade Center vor Erscheinen des Produktes entfernt. Einen entsprechenden Patch für **Flight Simulator 2000** werden wir im Internet veröffentlichen.
PC Games: Wird es eine Terminverschiebung für den **Flight Simulator 2002** geben?


BORIS SCHNEIDER-JOHNE ist bei Microsoft für PC-Spiele zuständig.

Schneider-Johne: Der **Flight Simulator 2002** wird in den USA voraussichtlich etwas später als angekündigt veröffentlicht. Der deutsche Termin steht noch nicht fest. Wir gehen von keiner großen Verschiebung aus.
PC Games: Wird in zukünftigen Versionen des MS-Flugsimulators das Kollisionsmodell verändert
Schneider-Johne: Nein.
PC Games: Kann man allein mit dem MS-Flugsimulator die Steuerung eines Jumbo-Jets erlernen?
Schneider-Johne: Hier möchte ich auf erfahrene Piloten verweisen, die diese Aussage besser treffen können. Presseberichte, die mir vorliegen, etwa mit Niki Lauda (Lauda Air) oder Georg Fondern, Pressesprecher der Pilotenvereinigung Cockpit, verneinen dies.



Sega GT

Mit **Sega GT** veröffentlicht Empire Anfang Oktober die PC-Umsetzung des legendären Automaten-Klassikers, der zuvor schon auf der Sega-Konsole Dreamcast erschien. Der Arcade-Racer bietet sämtliche gängigen Wettbewerbe an, unter anderem Einzelrennen, den Kampf gegen die schnellste Rundenzeit und den umfangreichen Meisterschaftsmodus. Mehr als 130 offizielle Rennwagen dürfen Sie über 22 verschiedene Strecken lenken und mit Computergegnern oder menschlichen Konkurrenten (Splitscreen-Modus) um den Sieg wetteifern. Wem das Angebot noch nicht reicht, darf sogar eigene Boliden entwerfen oder vorhandene Modelle nach allen Regeln der Kunst frisieren und mit besseren Teilen aufmotzen. Zudem kündigten die Entwickler eine realistische Soundkulisse an.

Supercar Street Challenge

Activision legt mit **Supercar Street Challenge** den Grundstein für ein erhöhtes Engagement im Rennspielsektor. Akkurat nachgebildete Städte wie München, Los Angeles, Paris oder Rom bilden den Rahmen für die actionlastige Raserei. Als Fahrzeuge dienen dabei außergewöhnliche Sportwagen, die zum Teil nur als Prototypen existieren. Ende Oktober hat sich der Hersteller als Fertigstellungstermin vorgenommen.



Asamoah auf FIFA-2002-Packung

Nationalspieler Gerald Asamoah ziert die Packung von Electronic Arts' Fußball-Simulation FIFA 2002. Für den Soundtrack gewann der Software-Riese mit Ministry of Sound auch in diesem Jahr eine prominente Band.

Colin McRae 3 kommt

Codemasters kündigte offiziell den dritten Teil der Rallye-Simulation um den schottischen Rennfahrer Colin McRae an. Obwohl es zunächst nur für die – Zitat – „Konsolen der nächsten Generation" erscheinen soll, ist eine PC-Umsetzung wahrscheinlich.

Änderungen in Beam Breakers

Entwickler Similis entfernt aufgrund der Terroranschläge in den USA das World Trade Center komplett aus seinem Titel Beam Breakers. Das Rennspiel ist in einem futuristischen New York angesiedelt, Wettrennen zwischen den Hochhäusern stehen im Mittelpunkt.

HYPE-O-METER

Auf diese Sport- und Rennspiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **FIFA 2002** – Fußball-Simulation | November 2001 – EA Sports
2. **Motor City Online** – Online-Rennspiel | Oktober 2001 – Electronic Arts
3. **NHL 2002** – Eishockey-Simulation | Oktober 2001 – EA Sports
4. **Tony Hawk's Pro Skater 3** – Skateboard-Simulation | Februar 2002 – Activision
5. **F1 Racing Championship 2** – F1-Simulation | Dezember 2001 – Ubi Soft
6. **Microsoft Flight Simulator 2002** – Flugsimulation | November 2001 – Microsoft
7. **World Sports Cars** – Rennspiel | März 2002 – Empire
8. **Rally Trophy** – Rallye-Simulation | September 2001 – Jowood
9. **Rally Championship Extreme** – Rallye-Simulation | Oktober 2001 – Ubi Soft
10. **Moto Racer 3** – Motorrad-Simulation | November 2001 – EA Games



TUNING-KIT Auch die SLK-Varianten des offiziellen Mercedes-Tuners AMG laden zur Probefahrt ein.

MEHRSPIELER

EXKLUSIV

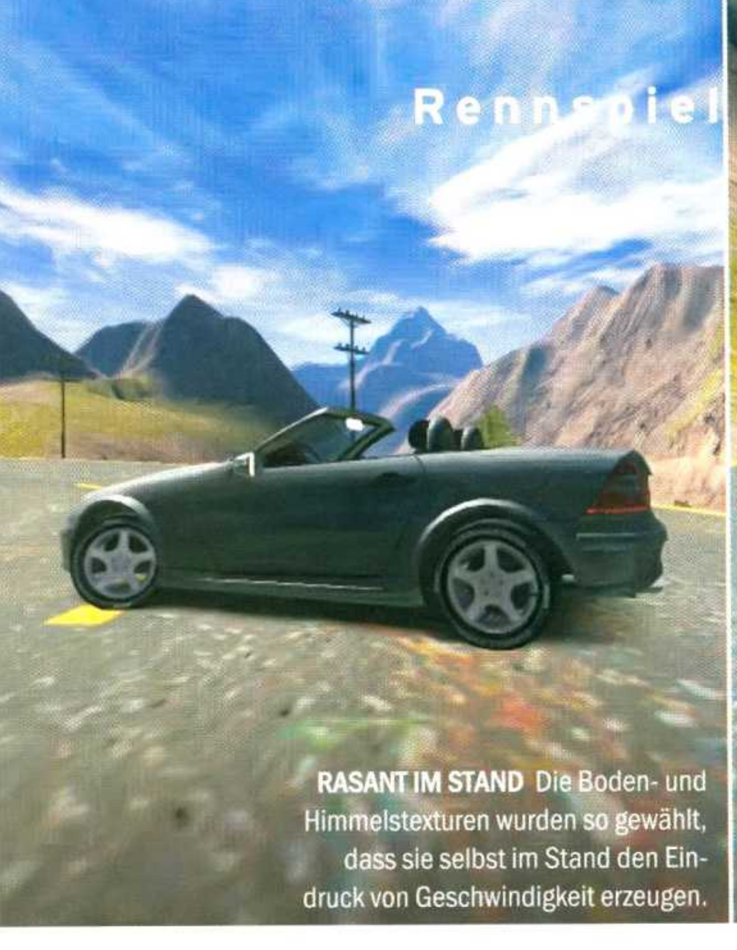
Mercedes-Benz Champions

Weil die LKW-Rennsimulation so gut gelungen ist, darf Synetic jetzt den **kompletten Mercedes-Benz-Fuhrpark** auf die Rennstrecke schicken.

Die Zusammenarbeit des Gütersloher Softwarestudios und des Stuttgarter Autobauers unterscheidet sich dramatisch von der üblichen Arbeitsweise der Unterhaltungsbranche. Während selbst weltweit bekannte Programmierteams auf eigene Kosten Leihwagen mieten und professionelle Fahrer befragen müssen, um Datenmaterial für eine Simulation zu erhalten, erhält das Synetic-Team (**N.I.C.E. 2, Mercedes-Benz Truck Racing**) sämtliche Informationen direkt vom Hersteller. Die von beiden Seiten angestrebte, enge Zusammenarbeit soll es ermöglichen, gleichzeitig eine realistische Simulation, ein kurzweiliges Rennspiel und eine glaubwürdige Werbeplattform zu erschaffen. Das Vorbild heißt eindeutig **Need for Speed: Porsche**. Auch bei **Mercedes-Benz Champions** soll die „gesamte, aktuelle PKW-Produktpalette erfahrbar" sein, zusätzlich sollen einige Mercedes-Benz-Klassiker die Faszination der Marke vermitteln. Damit kann man nicht nur den 55er SL auf seine Flugtauglichkeit überprüfen und der A-Klasse zeigen, was ein Elch ist, man wird auch mit der G- und M-Klasse abseits von befestigten Pisten seinen Spaß haben können. Synetic-Entwicklungschef Jürgen Kersting ist bereits jetzt stolz auf das Spiel, das frühestens im Herbst 2002 erscheinen wird: „Um das Fahrgefühl der unterschiedlichen Modelle virtuell nachzuempfinden, bauen wir nicht nur originalgetreue 3D-Modelle der Fahrzeuge, wir verwenden auch genaues Datenmaterial des Fahrverhaltens und der besonderen Eigenschaften jedes Fahrzeugs." Was nichts anderes heißt, als dass nicht nur das herkömmliche Fahrverhalten nachgebildet wird, sondern auch das Verhalten eines Wagens nach einem Unfall. Ob nun ein Kotflügel am Reifen schleift oder die komplette Front eingedellt ist, jederzeit soll sich der simulierte Mercedes genauso fahren, wie es sein echtes Pendant tun würde. Jens Peter Heuer von der Daimler-Chrysler Vertriebsorganisation Deutschland begründet, warum Mercedes diese Daten gerne preisgibt: „Die Weitergabe der Schadensmodelle dient einer möglichst realitätsnahen Umsetzung im Spiel. Ein entsprechendes Fehlverhalten führt zu einer Deformation des Fahrzeugs und zu



FREMDKÖRPER Obwohl einzelne Objekte dieses Screenshots mit Details brillieren, wirkt der CLK doch fehl am Platz.



RASANT IM STAND Die Boden- und Himmelstexturen wurden so gewählt, dass sie selbst im Stand den Eindruck von Geschwindigkeit erzeugen.



SHOWROOM Die Cockpits entsprechen in all ihren Details den Vorbildern – allerdings sind sie nicht funktionsfähig.

Konsequenzen für dessen Fahrverhalten. Die Vermittlung der Sicherheitstechnologie und -philosophie von Mercedes-Benz ist ein wichtiger Punkt, damit der Spieler ein realitätsnahes Erlebnis hat." Entsprechend aufwendig wird die Berechnung des Fahrverhaltens sein. Kam das bereits sehr realistische *Mercedes-Benz Truck Racing* noch mit 90 Variablen für den Fahrzeugzustand aus, so werden es bei *Mercedes-Benz Champions* bereits 150 sein. Bis man sich von den Vorteilen der umfangreichen Partnerschaft selbst überzeugen kann, wird noch viel Zeit ins Land gehen. Nicht nur, dass alle Daten der umfangreichen Mercedes-Produktpalette erfasst und auf ihre Spielbarkeit überprüft werden müssen, auch die Grafikengine wird noch von Grund auf neu entwickelt. Entsprechend unvollkommen sehen die wenigen bereits verfügbaren Screenshots aus: Die sehr detaillierten Wagen schweben ein wenig über den Pisten, die Landschaften sehen zu glatt aus und insgesamt macht die Grafik noch einen etwas sterilen Eindruck.



ERSTEINDRUCK

*Wenn Synetic es schafft, seiner unterhaltsamen **N.I.C.E.**-Tradition treu zu bleiben und gleichzeitig eine exakte Simulation à la **Mercedes-Benz Truck Racing** zu programmieren, dann steht uns Ende des nächsten Jahres endlich wieder ein hochkarätiges Rennspiel ins Haus.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Synetic
Termin .... September 2002

Hier gewinnen

Auch in diesem Monat können Sie wieder viel gewinnen. Diesmal sind Preise im **Gesamtwert von rund 30.000 Mark** für Sie drin. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!



INTERACT VERSCHENKT:

20x Ares Headset

- Abgeschirmter Stereo-Kopfhörer mit eigenem Mikrofon, nützlich für Sprachchats in Spielen. **WERT: 20x ca. 50 Mark**

20x Centauri-Boxen und BackHeadphone

- Subwoofer-System mit zwei Satelliten, Betriebskontrollanzeige, Lautstärkeregler und Bassregler
- Leichter Stereo-Kopfhörer mit zusätzlichem Mikrofon **WERT: 20x ca. 160 Mark**

www.interact-europe.com

KLIPSCH VERSCHENKT:

1x Klipsch Pro Media 2.1

- THX-zertifiziertes Stereo-Boxensystem mit Subwoofer, 200 Watt Gesamtleistung **WERT: 1x ca. 500 Mark**

1x Klipsch Pro Media 4.1

- Edles, 400 Watt starkes 4.1-Subwoofer-System für die Soundkarte, ebenfalls THX-zertifiziert **WERT: 1x ca. 750 Mark**



www.klipsch.com

Sie!



TEAC VERSCHENKT:

3x PowerMax 1500
- Dolby-Digital-Verstärker und Subwoofer-System in einem, 45 Watt Effektivleistung **WERT: 3x ca. 600 Mark**

2x PowerMax 300/iC
- Farbiges Boxenpaar für den PC, im Transparenz-Look, zweimal 4,5 Watt Gesamtleistung **WERT: 2x ca. 130 Mark**

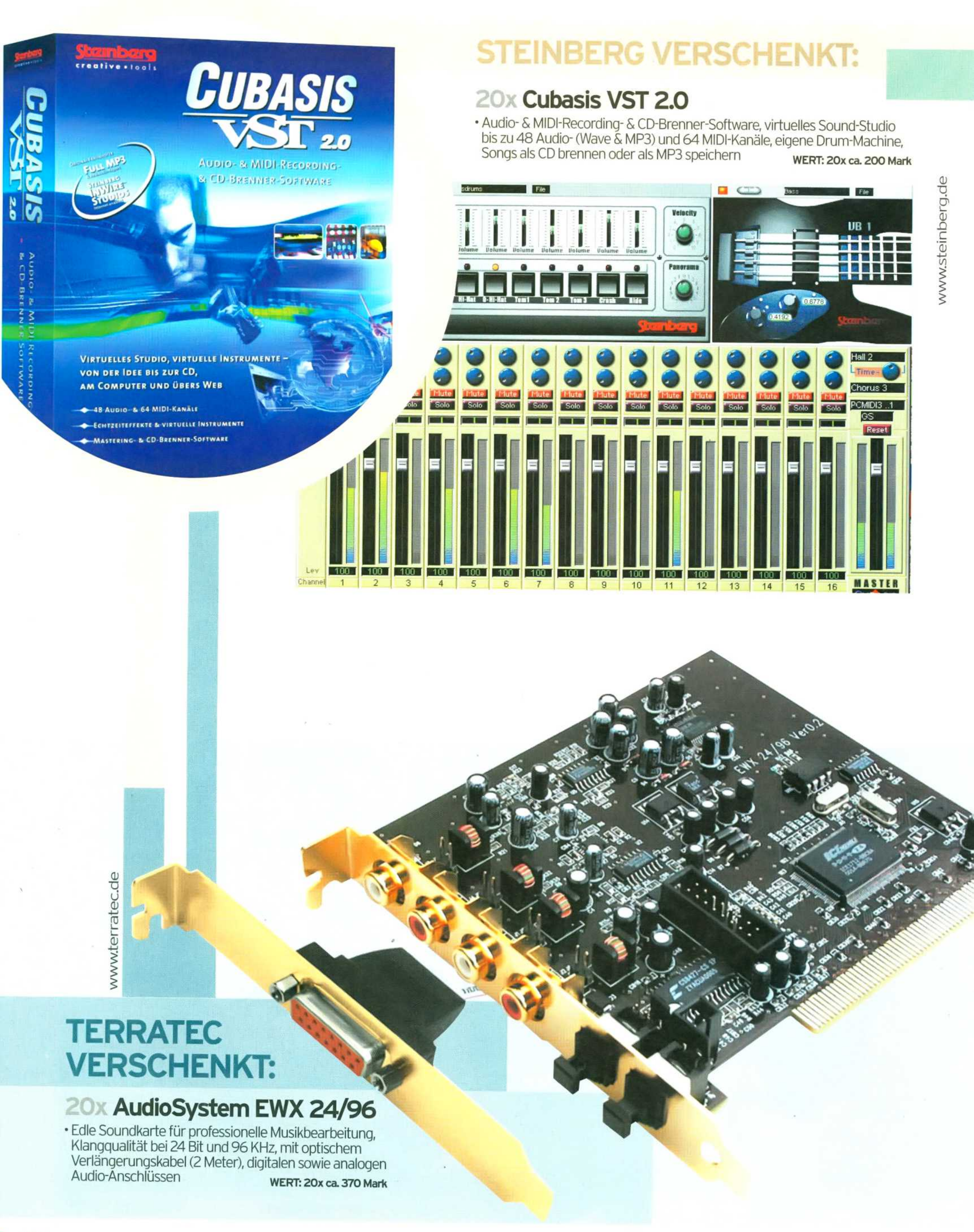
2x CD-RW CD-W516E
- IDE-Brenner, 16x Schreib-, 10x Wiederbeschreib- und 40x Lese-Geschwindigkeit, Burn-Proof **WERT: 2x ca. 300 Mark**

2x CD-ROM CD-540E
- Flottes 40fach-CD-ROM-Laufwerk mit regulärem IDE-Anschluss **WERT: 2x ca. 130 Mark**

10x USB-Floppy FD-05 PUB
- USB-Diskettenlaufwerk mit Lese- und Schreibmöglichkeit für SmartMedia-Speicherkarten **WERT: 10x ca. 180 Mark**

50x BabyMouse
- Sehr kleine, farbige Maus mit USB-Anschluss und zwei Maustasten **WERT: 50x ca. 20 Mark**

www.teac.com



STEINBERG VERSCHENKT:

20x Cubasis VST 2.0

- Audio- & MIDI-Recording- & CD-Brenner-Software, virtuelles Sound-Studio bis zu 48 Audio- (Wave & MP3) und 64 MIDI-Kanäle, eigene Drum-Machine, Songs als CD brennen oder als MP3 speichern

WERT: 20x ca. 200 Mark

TERRATEC VERSCHENKT:

20x AudioSystem EWX 24/96

- Edle Soundkarte für professionelle Musikbearbeitung, Klangqualität bei 24 Bit und 96 KHz, mit optischem Verlängerungskabel (2 Meter), digitalen sowie analogen Audio-Anschlüssen

WERT: 20x ca. 370 Mark



www.saitek.de

SAITEK VERSCHENKT:

12x „GamerStation", bestehend aus:

1x X46 Digital Joystick & Throttle

- USB-Joystick der Extraklasse, beleuchtete Tasten, mehrere Achsen, elf Feuerknöpfe und externer Schubregler **WERT: 12x ca. 200 Mark**

1x R100 USB Wheel

- Kompaktes USB-Lenkrad mit zwei Wippen, zwei Feuerknöpfen und Pedalen **WERT: 12x ca. 130 Mark**

1x P750 USB Digital Gamepad

- USB-Gamepad mit acht Feuertasten, analogem und digitalem Steuerkreuz **WERT: 12x ca. 70 Mark**

1x Optical Mouse

- USB-Maus mit optischem Sensor und drei Maustasten, geeignet für Links- und Rechtshänder **WERT: 12x ca. 60 Mark**

1x USB-Hub Pro

- Aktiver USB-Hub mit vier Steckplätzen, geeignet für alle USB-Geräte **WERT: 12x ca. 70 Mark**

So können Sie gewinnen:

Die Preisfrage: Wieviele Ausgaben der PC Games sind bislang erschienen?

Schreiben Sie die Zahl auf eine Postkarte und schicken Sie sie an:
Computec Media AG • Stichwort: „November-Gewinn" • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

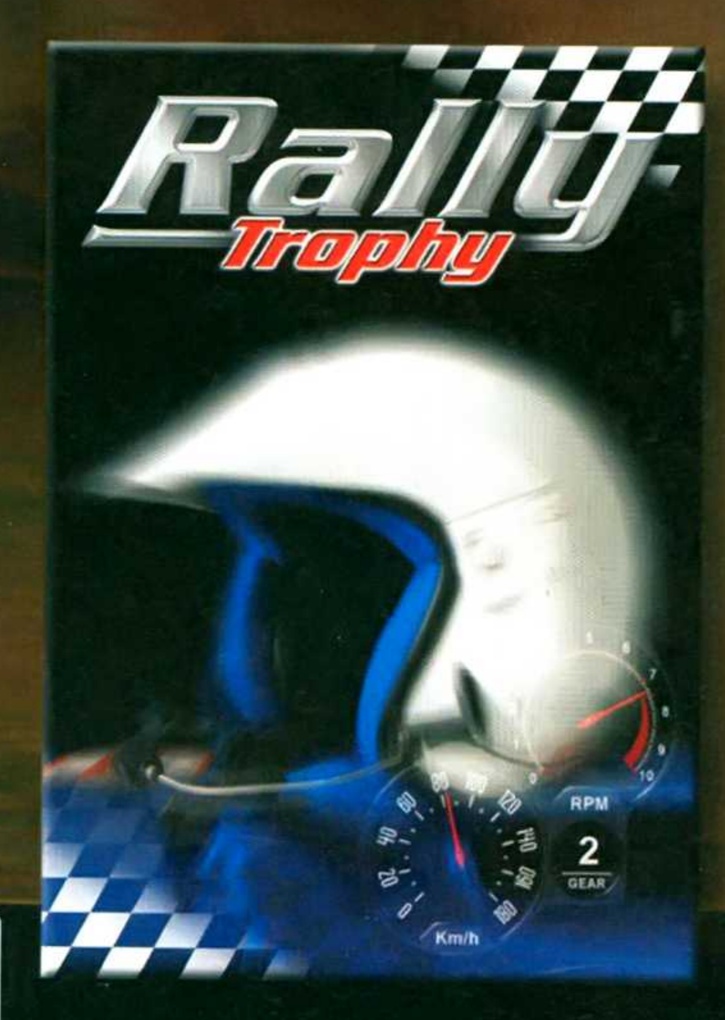
Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angestellte der COMPUTEC MEDIA AG und der am Gewinnspiel beteiligten Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Who the hell is Colin?

Features:

- 11 klassische, berühmte Rallyewagen
- 42 spannende und fordernde Strecken in Kenia, Schweiz, Russland, Finnland...
- Rallye- & Arcade-Modus
- Extrem realistische Fahrphysik
- Multiplayer mit bis zu 6 Fahrer

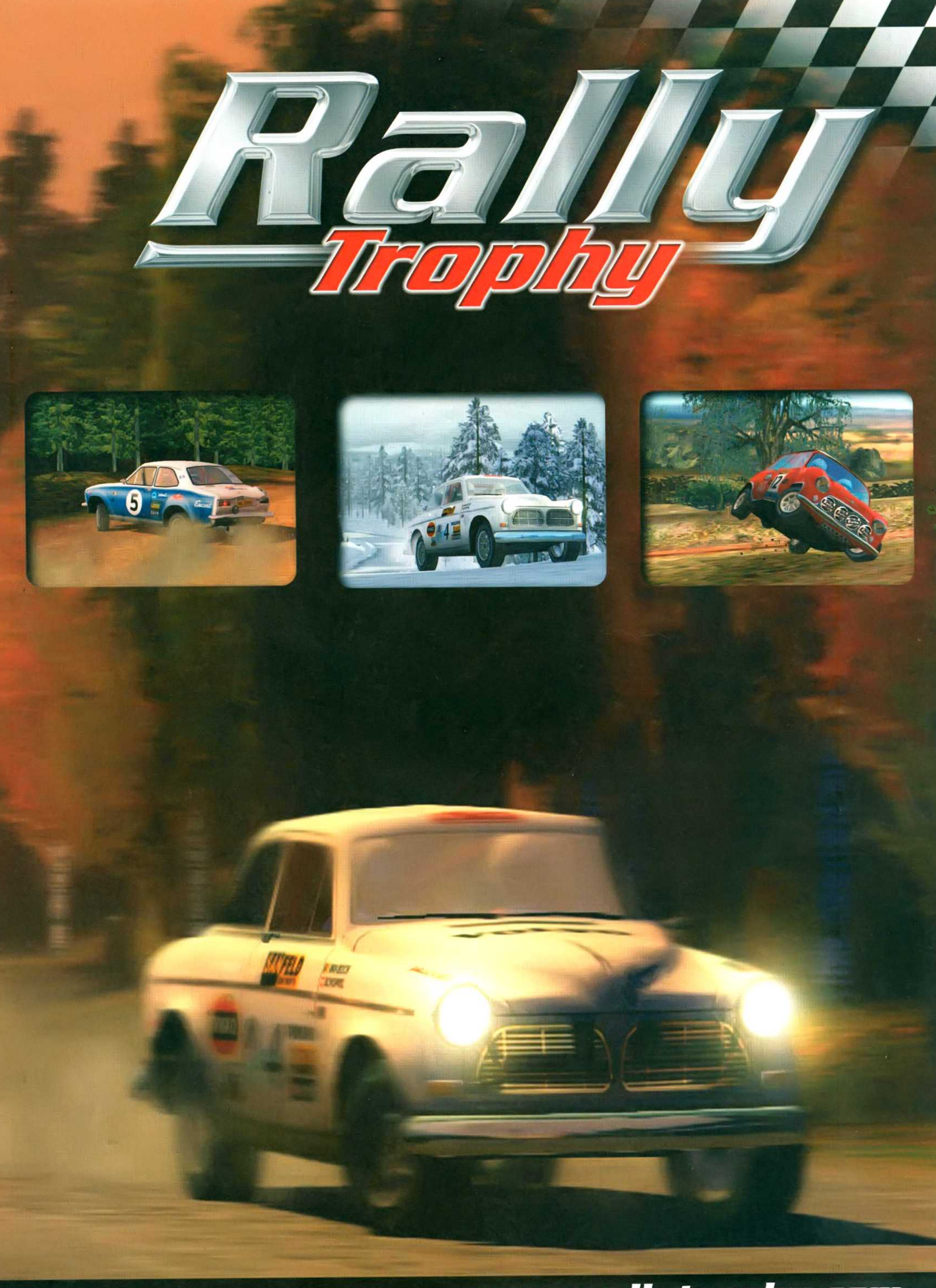











Rally
Trophy

DIE ICONS



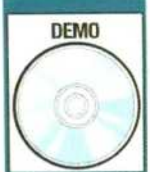
Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Das Spiel macht auch zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen und Ihren Favoriten herausfinden.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitäts-Maßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: Gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „Gut gemeint" mit „Gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist grobe Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.



PC-Games-Award
Besonders gute Spiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen – Spielspaß ist garantiert. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.





PC-Games-Kauftipps
PC Games sortiert die Tests nach den Genres Strategie, Action, Abenteuer und Sport. Wenn Sie sich für eine Gattung interessieren, finden Sie auf den Einleitungsseiten unsere aktuellen Empfehlungen – sowohl Neuerscheinungen als auch Schnäppchen („Classics"). Aufgeführt sind jeweils die 25 besten Spiele der letzten sechs Ausgaben.



Hardware-Award
PC-Zubehör wie Grafikkarten oder Monitore kauft man nicht alle Tage. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen fundierte Marktübersichten, in denen genau aufgeschlüsselt wird, welche Komponenten wirklich Ihr Geld wert sind. Das technisch beste Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics
Fast alle Spiele werden nach einigen Monaten deutlich im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 50 Mark (25 €). Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions (limitierte Versionen) oder so genannte Bundles (etwa Spiel plus Add-on) sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet.



Wiggles







Glück auf, die Wiggles sind da! Die Bergbausimulation überzeugt mit ihrem **Mix aus Aufbau-Strategie und Rollenspiel** auch absolute Siedler-Verweigerer.

Aufbauhelden sind knuffig, arbeitsam und redlich, egal ob sie zu den **Siedlern**, **Cultures** oder den **Völkern** zählen. Aufbauhelden motzen über ihren Arbeitgeber, saufen sich abends einen Rausch an, und wenn man nicht aufpasst, vermehren sie sich wie die Karnickel – wenn sie **Wiggles** heißen. Die Zipfelmützenträger aus dem Erstlingswerk der Berliner Entwickler von SEK sind die ersten Genrevertreter mit Persönlichkeit. Und das im doppelten Sinne. Denn Ihre Schützlinge gewinnen beim Buddeln, Transportieren und Pilzefällen Erfahrungspunkte – wie in einem Rollenspiel.

Doch zurück zum Anfang, zurück zum Beginn der Zeit. Damals schuf Odin bekanntlich die Zwergenvölker. Die schmiedeten ihm zum Dank ein Halsband für Fang, sein Schoßhündchen – sofern man einen riesigen, zähnefletschenden Werwolf so nennen kann. Dummerweise büxte der sei-

Von der **Raupenfarm zum Heiltrank**

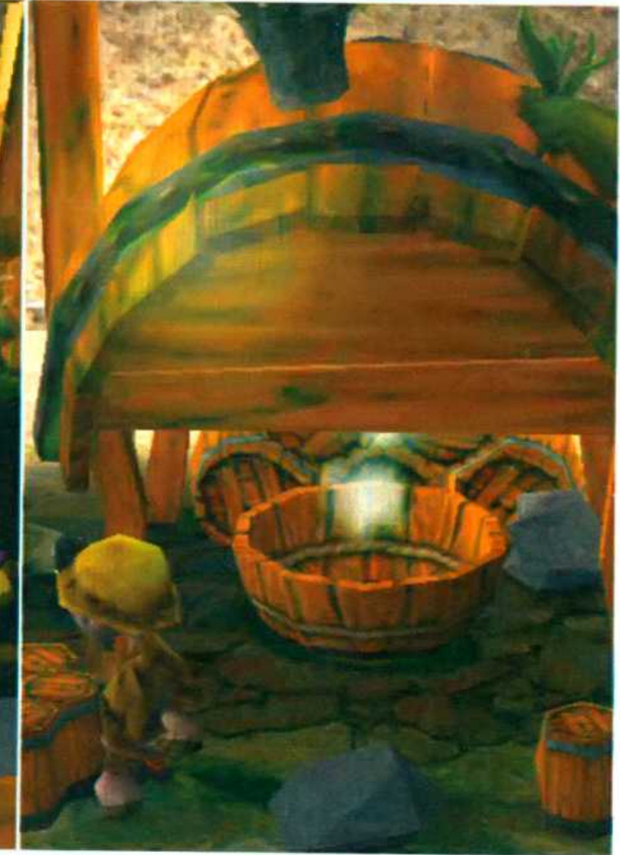
In den ersten beiden Welten übersteigen die Produktionsketten selten zwei oder drei Stationen, erst später wird's komplexer. Wie die Gnome zum Beispiel aus Pilzen und Raupen eine heilende Medizin zaubern, erfahren Sie hier.



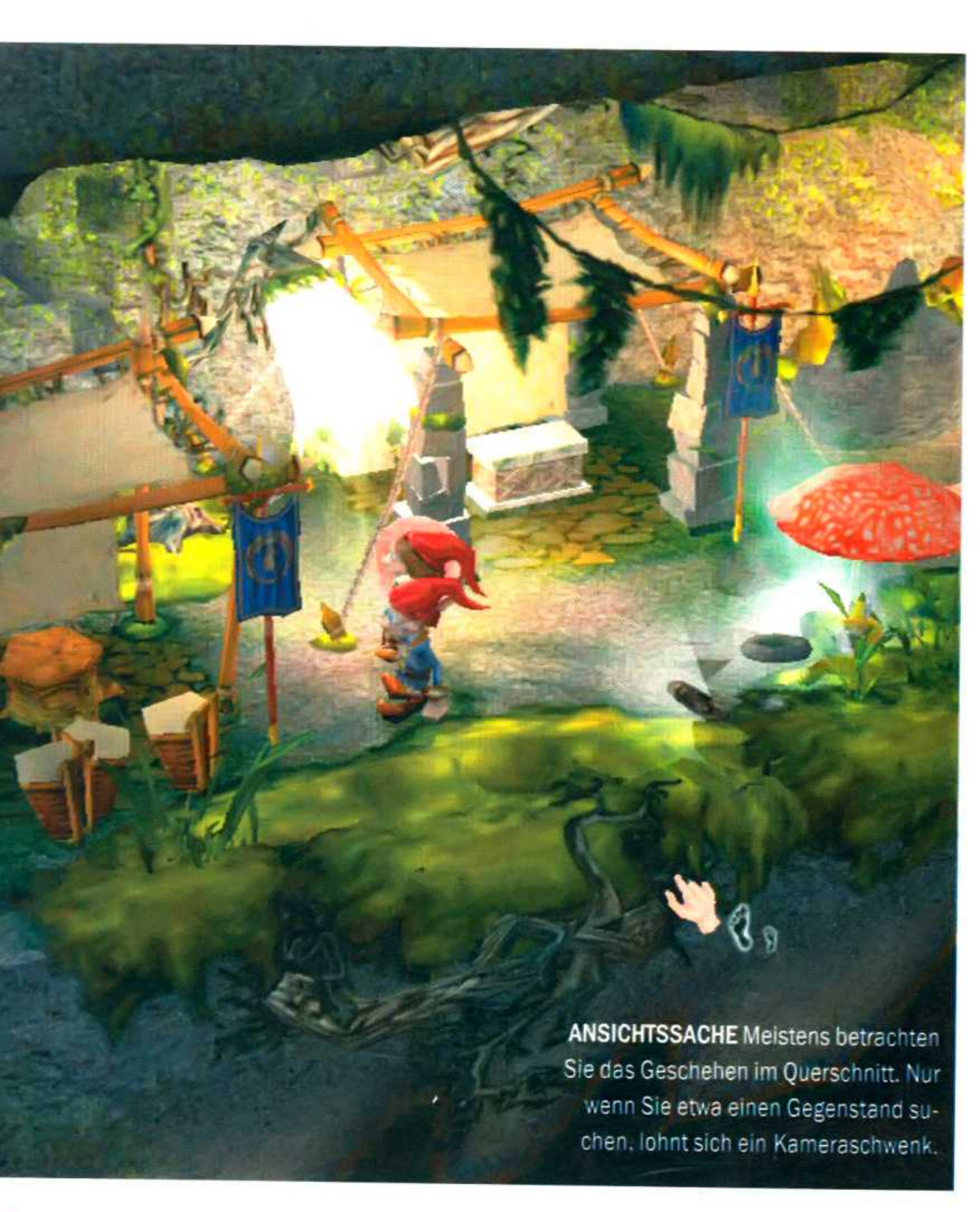
Anfangs müssen Sie noch wild gewachsene Fliegenpilze ernten, später können Sie diese auf Farmen anbauen. Praktisch, wenn der Bauernhof gleich neben der Kochstelle steht.



Außer zwei Pilzhüten und einem Stamm gehört in die Flasche auch eine Raupe. Auch die gibt es bei der Farm. Vorher müssen Sie allerdings zwei Exemplare einfangen und dort absetzen.



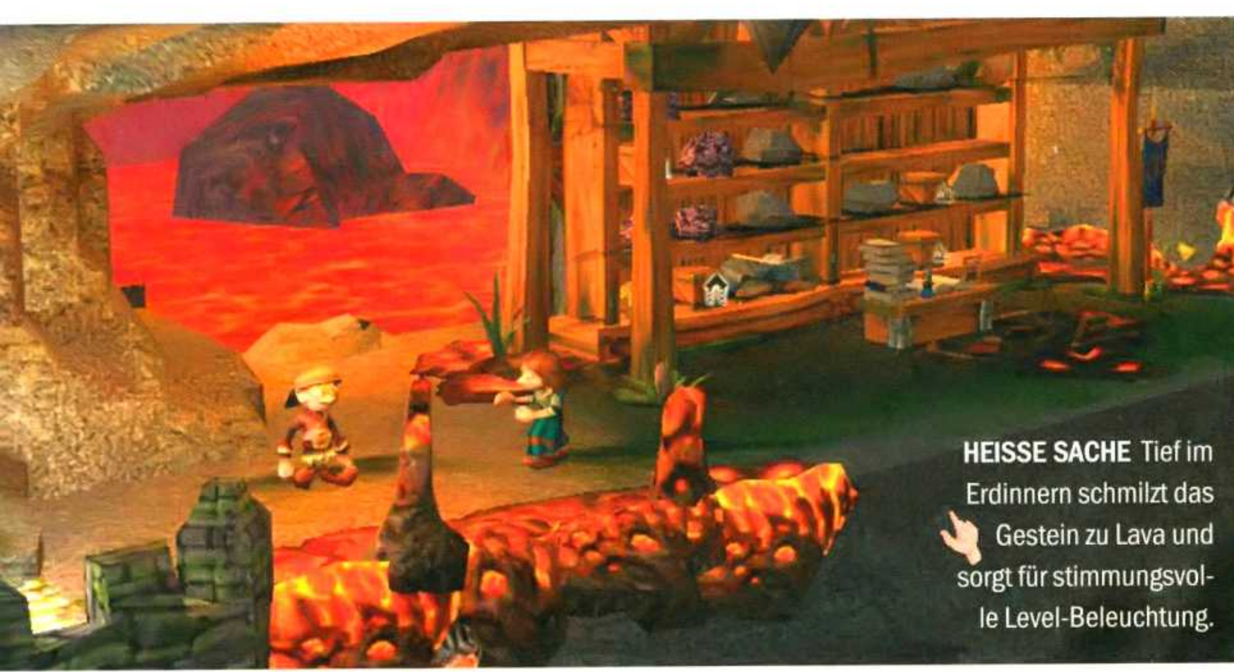
Der Brauer hat einen kurzen Weg zu den Anbaugebieten. Nach wenigen Minuten schon brodelt der Heiltrank. Die Kämpfer, die gerade aus der Schlacht kommen, werden sich freuen.



ANSICHTSSACHE Meistens betrachten Sie das Geschehen im Querschnitt. Nur wenn Sie etwa einen Gegenstand suchen, lohnt sich ein Kameraschwenk.

nem Herrchen beim Gassi gehen eines Tages aus und die ewige Kette zerbarst in sechs Teile. Und wer anders könnte die ehernen Ringe, die in den Tiefen der Erde verborgen liegen, wieder ans Tageslicht holen als Zwerge? Um zu bestimmen, welcher Clan sich der ehrenvollen Aufgabe annehmen darf, ruft der Göttervater einen Wühl-Wettbewerb aus, der gleichzeitig als Tutorial herhält. Klar, dass Sie den als Lenker des **Wiggles**-Stammes souverän gewinnen. Die launische Fee Elke zeigt Ihnen währenddessen, wie Sie Tunnel planen, die Arbeitszeiten einteilen, Gebäude in Auftrag geben und die Kamera bedienen. Die Spielwelt ist komplett dreidimensional, auch wenn Sie die Höhlensysteme, ähnlich wie in einem Ameisenterrarium, nur im Querschnitt sehen.

Statt anonymer Massen wie bei **Die Siedler** gebieten Sie in **Wiggles** nur über einige Dutzend Figuren, die dafür ein Eigenleben haben. Ihre Zwergenweibchen und -männchen nehmen ihren Schönheitsschlaf, schlagen sich den Bauch voll oder halten sich mit Seilhüpfen und Liegestützen fit. Bevor Sie sich also ins Abenteuer stürzen, müssen Sie erst für Wohnraum und Futter sorgen. Per Mausklick wählen Sie den Platz für Zelt und Feuerstelle aus, den Rest – Pilze fällen, Steine klopfen, Bauwerk errichten – übernehmen die **Wiggles** automatisch. Allerdings können Sie ihnen auch jederzeit gezielt Jobs zuweisen. Das macht durchaus Sinn, denn je öfter die Jungs und Mädels eine Aufgabe trainieren, desto besser werden sie darin. Egal, ob sie nun Bier brauen oder sich als Umzugspacker verdingen: Sie haben es in der Hand, ob Sie Allroundtalente oder lieber Experten ausbilden wollen, die in ein, zwei Bereichen besonders fingerfertig sind. Zwischen einem Bergbau-Spezialisten und einem Jungzwerg liegen Welten: In der Zeit, die ein Azubi für zwei Meter Stollen braucht, buddelt der erfahrene Kumpel



HEISSE SACHE Tief im Erdinnern schmilzt das Gestein zu Lava und sorgt für stimmungsvolle Level-Beleuchtung.



VORHANG AUF Zur Unterhaltung gehen die Wiggles in die Disco, schieben auf der Bowlingbahn eine ruhige Kugel oder besuchen wie hier eine Theatervorstellung.

ganze Höhlensysteme. Keine Angst: Die Neugeborenen fangen nicht bei null an, sondern erben teilweise die besten Eigenschaften ihrer Eltern. Weiteres Wissen büffeln sie in der Schule oder aus Lehrbüchern, die in Schatzkisten versteckt auf der ganzen Karte verteilt sind. Im Lauf der Zeit werden Ihnen Ihre Schützlinge so richtig ans Herz wachsen: Gunhild ist das Kung-Fu-Girl, Skjold ganz groß im Pilzehacken und Dagmara eine Meisterköchin. Nachwuchs wird enthusiastisch empfangen, Todesfälle (ja, auch die kommen leider vor, beim Kampf oder – selten – durch Verhungern) angemessen betrauert. Mindestens ebenso wichtig wie Arbeit und Ausbildung ist den **Wiggles** ihre Freizeit. Einen halben Tag schuften sie ohne Murren und Knurren, wenn's länger dauert, werden sie stinkig. Außerhalb ihrer Schicht gehen die Winzlinge einen heben, kommen sich näher oder plaudern in zahlreichen witzigen, aber auch nützlichen Dialogen miteinander. Wenn sich die Winzlinge beispielsweise über zu lange Arbeitswege beklagen, sollten Sie über neue Verbindungstunnel nachdenken. Je länger Sie spielen, desto anspruchsvoller werden die Kleinen. Sind anfangs noch Zeltplatz und Feuerstelle das höchste der Gefühle, müssen später Bowlingbahn und Luxuswohnzimmer her.

> Mit der Zeit bilden Sie die kleinen Bergleute zu **Köchen, Schreinern und Axtkämpfern** aus. Je mehr sie trainieren, desto besser werden sie.

Bei Spielbeginn liegen lediglich zwei Baupläne bereit, neue müssen Sie erst erforschen lassen. Der Technologiebaum trägt rund 60 Gebäude, vom Grenzstein über die Schmiede bis hin zum Bordell. Manche brauchen Anschluss ans örtliche Hamster-Laufrad-Kraftwerk, andere können Sie



VORBILDLICH Mit der Maus und zwei Tasten können Sie das Programm fast intuitiv steuern. Auch die Bildschirmmenüs sind übersichtlich und einfach zu kapieren.



STREIK! Wenn die kleinen Leute so richtig sauer sind, legen sie sogar die Arbeit nieder.



Bevor Sie Schwerter schmieden oder Goldbarren gießen können, müssen Sie die Erze zunächst in die Schmelze (rechts) packen. Links daneben sehen Sie eine Dampfmaschine.

Links wird das Bier gebraut, rechts wieder vernichtet. Braustube und Bar sind die idealen Partner, um Ihre Schützlinge bei Laune zu halten. Statt Gersten- gibt es im Wiggle-Land natürlich Pilzsaft.

Gut, dass wir den Reaktor gerade fertig gestellt haben. Ohne einen Generator in der Nähe läuft der Dampfhammer nämlich nicht. Wenn er allerdings läuft, fertigt er nützliche Dinge wie Abflüsse.



Tischler und Schreiner arbeiten einander zu, sie sollten deshalb dicht nebeneinander stehen. Im Bad rechts nebenan können sich Ihre Zwerge den Staub der Minenschächte von den Nasen waschen.

Auf Farmen können Sie Hamster, Pilze und Raupen züchten. Vor allem die kleinen Nager sind wichtig, taugen sie doch nicht nur als gegrillte Leckerei, sondern auch als Reittier und Stromgenerator.

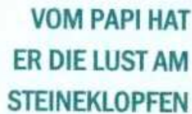
Lager und Schlafzimmer: Regale sind was Schönes, besonders weil die Wiggles die Stauräume samt Inhalt einpacken und versetzen können. Das spart enorm Zeit. Das Schlafzimmer daneben ist die komfortablere Version des Zeltplatzes.

Mühsam ist das Wiggle-Leben

Das Dasein Ihrer Wiggles währt nur wenige Spielstunden. Die wollen mit Ausbildung, Arbeit und Partnersuche gut genutzt sein. Wir zeigen Ihnen die Stationen eines Zwergenlebens.



GLÜCKWUNSCH, ES IST EIN JUNGE! Der kleine Yngwer plumpst Mama Cynthia beim Steinesortieren einfach so aus dem Schoß. Keine Sorge: Wiggles-Babies kommen ganz gut allein zurecht.





VOM PAPI HAT ER DIE LUST AM STEINEKLOPFEN Also beauftragen wir Yngwer gleich mit der Konstruktion einiger Stollen. Nach wenigen Minuten hat sich sein Geschick auf 75 Punkte verbessert.



DAS MIT DEN RAUPEN UND PILZEN SCHEINT YNGWER ZU KAPIEREN Jedenfalls interessiert er sich seit neuestem für seine Buddel-Kollegin Kerstin. Die klagt seitdem über Bauchschmerzen ...



ALLES HAT EIN ENDE, AUCH EIN WIGGLE-LEBEN Ein garstiger Wuker hat unserem Schützling den Rest gegeben. Alles, was bleibt, ist ein Grabstein. Und eine Tochter! Yngwer ist kurz vorher noch Vater geworden.



AUF IN DEN KAMPF Mit Zweihändern, Steinschleudern und Musketen treten die Zwerge gegen allerhand Fieslinge wie diese Teufelsbrut an.

erst erfinden, wenn Sie extrem gut ausgebildete Streiter haben, wieder andere funktionieren nur mit Wasserantrieb. Auch die Produktionsketten werden immer komplexer. Heißt es anfangs noch Hamsterfarm plus Feuerstelle gleich Grillhamster, brauchen Sie zum Beispiel für ein Lichtschwert Strom, Kristalle, ein Labor und die Kristallschmiede. Damit Sie da den Überblick behalten, müssen Sie Ihre Industrieanlagen sorgfältig planen. Horizontale und vertikale Gänge verbinden kleine und große Höhlen, die Fabriken und Freizeiteinrichtungen beherbergen. Optimalerweise sollten die Wege zwischen Arbeitsplatz, Wohnung und Rohstoffen natürlich möglichst kurz sein. Leitern, Dampfaufzüge und Hoverboards helfen, die Transportzeiten etwas zu verkürzen. Glücklicherweise kümmern sich die Zwerge um die meisten Jobs ganz von allein, so dass Sie sich darauf konzentrieren können, die Story voranzutreiben.

Ihre Hauptaufgabe ist es natürlich, die sechs Ringe des Halsbands wieder aufzutreiben. Zwei haben Sie von Anfang an, bleiben also noch vier, verteilt auf ebenso viele Levels. Nur vier Levels? Ja, außer dem Freispiel erwarten Sie tatsächlich nur vier Welten. Die sind dafür aber so gigantisch groß, dass Sie alleine an der ersten gut und gerne ein Wochenende lang spielen – und das auch nur, wenn Sie sich ohne Umschweife auf die Missionen stürzen. Neben dem Hauptauftrag gibt es eine ganze Reihe von Mini-Quests, teils Pflicht, teils freiwillig. Um beispielsweise von der



TRATSCHTANTEN Die Feuerstelle dient nicht nur als Ersatz-Restaurant, an ihr unterhalten sich die Kleinen auch über ihre Erlebnisse.

ECHTZEITSTRATEGIE VOM FEINSTEN

Rangers lead the way!

ET: ENDE NOVEMBER ` 01

"Anspruchsvolle Taktik-Herausforderung, die vor allem im Multiplayermodus einen Heidenspass macht!" gameshop 09/01

- Tag-/Nachtmissionen
- Wettereffekte (Regen, Schnee)
- Bau von Befestigungen (Bunker, Stacheldraht, MG-Nester)

WARCOMMANDER

WEITERE INFOS: WWW.WARCOMMANDER.DE ODER EINFACH ANRUFEN: 0700-CDVGAMES
23842637

CDV Software Entertainment AG
Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe







FUNKEN FLIEGEN, wenn die Schmiede oder wie hier der Dampfhammer auf Hochtouren laufen. Die Grafik glänzt mit liebevollen Details.



HAMSTERGALOPP Mit einem Hamster oder einem Hoverboard unter dem Hintern dauert der Weg zur Arbeit nur noch halb so lang.

ersten Ebene in die zweite zu wechseln, müssen Sie eine Torwächterin befreien, die in finsteren Trollverliesen nach Rettung schmachtet. Nun können Ihre Kämpfer natürlich zum Frontalangriff blasen, der könnte aber äußerst verlustreich enden. Weit cleverer ist es da doch, wenn Sie einen Umweg um die Burg buddeln und die Torwächterin hinterrücks herausholen. Auf die Idee bringt Sie nämlich ein alter Zwerg, der Ihnen in einer gnadenlos komischen Yoda-Imitation verspricht, gegen Beschaffung von sechs Hamstern einen Weg um die Wachen zu buddeln. Später stehen unter anderem Zahlenrätsel auf dem Programm, wenn Sie eine gewaltige Maschinerie in Gang setzen müssen. An einer anderen Stelle wird **Wiggles** für einen Moment zum Geschicklichkeitsspiel, wenn Sie einen Ihrer Jungs zwischen den Armen einer Krake hindurchmanövrieren müssen. Die über 50 Mini-Puzzles erfinden zwar nicht das Rad neu, bringen aber neben witzigen Zwischensequenzen eine Menge Abwechslung ins Spiel. Sie müssen auch keine Angst haben, dass Sie eins verpassen: Das Programm sorgt automatisch dafür, dass Sie über kurz oder lang auf die richtigen Stollen treffen.

> Die Grafiker haben **der 3D-Welt mit unzähligen Details Leben eingehaucht,** von den animierten Gesichtern der Titelhelden über Sägespäne in der Tischlerei bis hin zu den qualmenden Peacern.

Obwohl die Wiggles ja eigentlich den Wettbewerb um Odins Aufgabe gewonnen haben, treffen Sie im Spielverlauf auf drei weitere Zwergenclans. Da gibt es die Peacer, die ob der vielen Haschtüten schon etwas weich unter den Rastalocken geworden sind, die Kocker, die in breitem Berliner Dialekt hanebüchene Weisheiten ausposaunen und schließlich die leicht trotteligen Weißkittel der Brains. Zwar gibt es normalerweise keinen Streit zwischen den

KINOREIF Zwischensequenzen laufen direkt in der 3D-Engine ab. Die Dialoge sind wirklich gelungen.

IM WETTBEWERB

Wiggles	**89**
Cultures	86
Die Siedler 4	85
Die Völker 2	74

Die Wiggles erklimmen souverän die Spitze des Aufbau-Genres. Nur Funatics' **Cultures** kann in Sachen Innovationsfreude mit den Höhlenzwergen mithalten. Und dank Budget-Preis ist **Cultures** auch die günstigste Eintrittskarte ins Aufbauland. Obwohl **Die Siedler 4** noch recht neu sind, gehören sie schon zu den Klassikern. Blue Byte setzt mit dem vierten Teil der Saga konsequent das legendäre Spielprinzip des Vorgängers fort. Wer den allerdings schon kennt, entdeckt nicht allzu viel Neues. **Die Völker 2** müssen sich dem Aufbau-Triumvirat geschlagen geben. Obwohl Jowoods Beitrag anfangs Laune macht, lässt mangels Herausforderung die Motivation schnell nach.

Mehr Fußball passt in keine Packung!

2 Top-Stars für 69 DM* Ablöse!

ANSTOSS MEISTER EDITION

ANSTOSS 3 – Der Fußballmanager

ANSTOSS action – Die Fußballsimulation

2 Vollversionen in Originalverpackung Zusammen oder einzeln spielbar

Das ist der Kick des Jahres: Mach' Deine Mannschaft fit mit ANSTOSS 3 und spiel' sie selbst mit ANSTOSS ACTION!

Spieler kaufen, verkaufen, Verträge aushandeln - aber auch selbst Pässe spielen, grätschen und zaubern! Und das auf Meister-Niveau: Denn mit ANSTOSS 3 und ANSTOSS ACTION bilden zwei hochkarätige Stars ein ganz neues „Dream-Team“: Die Meister-Edition. Hoffentlich ist Dein PC „La Ola-fähig“!

*empf. Verkaufspreis





- Verfügbar ab Mitte Oktober 2001 -



www.de.infogrames.com



OSTEREI Wenn Sie mit gedrückter Maustaste Figuren am Bildschirm nachfahren, jubeln die Untertanen – Black & White lässt grüßen.

verschiedenen Stämmen – wenn Sie aber Ihr Territorium nicht gründlich abriegeln, kann es schon vorkommen, dass wichtige Rohstoffe oder Geräte auf Nimmerwiedersehen verschwinden. Weit unfreundlicher als von den Mitzwergen werden Sie von den Wukern, Trollen und Schwefelteufeln empfangen. Fangs Schergen tauchen immer mal wieder in verlassenen Gängen auf oder bewachen wichtige Schätze. Ganz ohne Kampf kommen Sie zwar nicht aus, wer sich jedoch auf eine starke Wirtschaft stützen kann, schafft sich die Biester mit solchen tollen Erfindungen wie Musketen oder Zweihändern schnell vom Hals.

Optisch ist **Wiggles** eine Offenbarung für das Aufbaugenre. Die 3D-Grafik ist in ihrem Detailreichtum unübertroffen. In der Küche drehen sich die Grillhamster quietschend am Spieß, vom Schmiedeamboss fliegen die Funken und in der Brauerei blubbert das Bier. Besonders genial sind

TESTCENTER

MINIMALE DETAILS

800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

1280 x 1024

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

Die gigantisch großen und reich detaillierten **Wiggles**-Welten verlangen auch schnellen Rechenknechten einiges ab. Damit Sie einigermaßen flüssig spielen können, empfehlen wir dringend mehr als 128 MByte RAM. Glücklicherweise können Sie bei den umfangreichen Grafikoptionen einiges an Performance herauskitzeln. Es lohnt sich, die Details herunterzuschrauben.

MAXIMALE DETAILS

800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

1280 x 1024

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



GLÜCK AUF, Glück ab. Egal in welche Richtung: Ein Aufzug ist wesentlich bequemer und oft auch schneller als eine Leiter.

die beispiellos vielen Animationen der Zwerge. Zu jedem Job setzen sie die passende Kopfbedeckung auf. Beim Wühlen im Untergrund ziert eine Grubenlampe den Helm, Erfinder tragen Spitzhüte, Kämpfer schützt ein Ritterhelm. Egal, ob sie Pilzstämme umhauen, auf Hamstern reiten, jonglieren oder den Kochlöffel schwingen: Die zahlreichen Bewegungsabläufe sind einfach unglaublich gut. Wie gut wirklich, zeigen die Screenshots auf diesen Seiten nur ansatzweise. Um die genialen Animationen zu genießen, sollten Sie unbedingt auch einen Blick in unser Video auf CD und DVD werfen. Leider hat die Grafikpracht ihren Preis: Nur mit mächtig viel RAM und einem Monsterprozessor hoppeln die Wiggles in hohen Auflösungen flüssig über den Bildschirm. Dabei kommt die 3D-Engine eigentlich nur in den Zwischensequenzen voll zur Geltung. Denn spielen werden Sie fast ausschließlich in der niedrigsten Zoomstufe. RÜDIGER STEIDLE

Vom Zelt ins Luxus-Wohnzimmer, **vom Lagerfeuer zur Bierbar:** Die Wiggles brüten ständig über neuen Erfindungen, die das Leben lebenswerter machen.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Auch wenn Sie mit den Siedlern & Co. bislang nichts anfangen konnten, sollten Sie den Wiggles eine Chance geben.

Arvid hat Hunger, Iris miese Laune und Dagmara ist schon wieder schwanger. In den gigantischen Siedlungen wuselt es wie in einem Ameisenhaufen. Ständig gibt es neue Stollen zu graben, neue Geräte zu erfinden, neue Zwerge zu begrüßen. Vor allem die Rollenspielkomponente hat es mir angetan. Es ist unheimlich motivierend, seine Schützlinge zu hegen, zu pflegen und zu trainieren. Dazu kommen die köstlichen Dialoge und Zwischensequenzen, die abwechslungsreichen Mini-Aufgaben und der mehr als umfangreiche Tech-Tree. Dabei sieht **Wiggles** so gut aus, dass selbst die Aufbau-Verweigerer der Redaktion den ein oder anderen Blick riskiert haben. Das Einzige, womit ich nicht ganz einverstanden bin, ist die Levelaufteilung. Kleinere, dafür mehr Missionen in unterschiedlichen Welten wären nicht nur hardwareschonender, sondern auch der Übersicht zuträglich. Die geht nämlich schon in der zweiten Ebene manchmal flöten.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Ein wunderschönes Aufbau-Spiel mit viel Tiefgang – im wahrsten Sinne des Wortes.

Der Krampf in der rechten Schulter lässt den Blick auf die System-Uhr wandern: Ach, doch schon nach Mitternacht?!? **Wiggles** ist nach vielen Monaten wieder ein klassisches, abendfüllendes Aufbau-Spiel vom Schlage eines **Anno 1602**, **Rollercoaster Tycoon** oder **Die Siedler**. Raffaello, Cynthia, Don – weil Sie die Wiggles von deren Geburt an das gesamte Spiel über begleiten, wachsen Ihnen diese so richtig ans Herz. Natürlich hat auch **Wiggles** seine Längen („Los, mach schon, holz endlich den Pilz ab!!!") – doch die lassen sich prima mit dem Beobachten der possierlich animierten Kerlchen überbrücken. Größter Kritikpunkt: Je ausgedehnter die Bergwerke werden, desto mehr verliert man den Überblick und desto lästiger ist das Durchscrollen der Stollen. Hier hätte eine stärkere Unterteilung der Welten Sinn gemacht. Schließlich verhält sich auch die Performance umgekehrt proportional zur Größe der unterirdischen Anlagen. Doch die grandiose 3D-Grafik, der fast schon überdimensionierte Technologiebaum und die kniffligen Quests machen dies mehr als wett. **Wiggles** ist Ihr Geld wert!

TESTURTEIL
WIGGLES

89

ENTWICKLER SEK
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN 26.09.2001
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium III 500	Pentium III 1.000
64 MB RAM	256 MB RAM
HDD: 913MB	HDD: 913 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 90%
So schön war noch kein Aufbauspiel.

SOUND 80%
Sehr gut synchronisiert, mäßig musiziert.

STEUERUNG 90%
Maus und zwei Tasten – und alles läuft.

MEHRSPIELER – %
Keine Wertung möglich.



- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom-Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 250 DM versandkostenfrei

Playcom Online Shop
www.playcom.de

PC CD-ROM – PC Spiele

	Nr.	Titel	Preis
*	7875	Alien vs Predator 2	79.99 D
*	9310	Aquanox	79.99 D
►	8097	Art of Magic	89.00 D
	8319	**Baldur's Gate 2 - Thron des Bhaals**	**44.99 D**
*	8910	Conquest - Frontier Wars	86.99 D
	8187	Croc Classic	12.99 D
►	8973	Deus Ex Classic	36.99 D
►	7856	Evil Twin - Cyprien's Chronicles	84.99 D
►	8916	F1 2001	84.99 D
	9096	**Fisher Price:Magna Doodle-Malprogramm**	**9.00 D**
	9480	Forsaken (JC)	6.99 D
	8089	**From Dusk Till Dawn**	**74.99 D**
	8009	Grand Prix 3 Add on Season 2000	34.99 D
►	9895	IL-2 Stormovik	86.99 D
	8317	Indiana Jones - Der Turm von Babel	29.00 D
	8225	Max Payne	84.99 D
	9047	Mechwarrior 4	59.99 D
►	8847	NHL 2002	84.99 D
	8735	Operation Flashpoint	79.99 D
►	8218	Paris Dakar Rally	79.99 D
	8059	Patrizier 2, Der	59.99 D
►	8459	Patrizier 2-AddOn Aufschwung Hanse	56.99 D
►	9180	Play the Games Volume 4	66.99 D
►	7947	Project Eden	86.99 D
►	**8344**	**Red Faction**	**79.99 D**
►	9077	RTL Medicopter 2	44.99 D
►	7905	Runaway - A Road Adventure	84.99 D
►	9168	Schuh des Manitu, Der	29.00 D
	8417	Siedler 4 Mission (original)	29.00 D
*	8494	Starship Troopers	69.99 D
	8223	Tomb Raider 5 S.E. + T-Shirt + Magazin	89.99 D
►	8505	Wer wird Millionär - Junior	69.00 D
►	7824	Wiggles, The	89.99 D
	8232	**Wizardry Compilation (1-7)**	**9.99 D**

DVD ROM – PC-DVD

Nr.	Titel	Preis
31031	Counter Strike Mods & Maps DVD-Box	24.99 D
31038	Devil Inside	9.99 D
31017	Gold Strategy Games	19.99 D
31033	Ring - Die Legende der Nibelungen	9.99 D

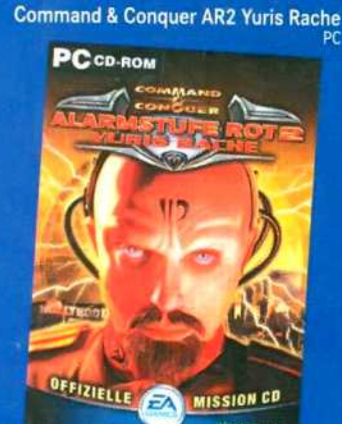
PC CD-ROM – PC Anwendungen

	Nr.	Titel	Preis
►	19000	33.000 Cliparts	15.50 D
►	19054	Addy 5.0 Englisch Grundschule	79.99 D
►	19209	Addy 5.0 Englisch Klasse 5	79.99 D
►	19263	Addy 5.0 Englisch Klasse 6	79.99 D
►	19266	Addy 5.0 Englisch Klasse 7	79.99 D
►	19268	Addy 5.0 Englisch Klasse 8	79.99 D
	19295	eJay MP3 Pro	79.99 D
	19377	eJay of the week - Ultra Pack	109.99 D
	19417	eJay Studio	79.99 D
*	19425	Encyclopaedia Britannica 2002 DeLux	124.99 D
	19445	Klick Tel April 2001 Telefonauskunft	24.99 D
	19079	Mickey Learning erste Schritte	54.99 D
	19246	**WISO Buchhaltung 2.0**	**64.99 D**

PC CD-ROM – PC-Zubehör

	Nr.	Titel	Preis
	26127	Grafikkarte 3D Prophet 3 AGP 64MB	1099.99 D
	26112	**Joypad Saitek P 750 Control Pad US**	**46.99 D**
	26046	**Joypad Saitek + Stick 550**	**44.99 D**
►	26060	Joypad TM Firestorm Digital 2	24.99 D
	26069	Joypad TM Firestorm Dual Analog 2	44.99 D
►	26078	Joypad TM Firestorm Wireless	84.99 D
►	26104	Joypad TM Top Gun Fox 2 Pro USB	64.99 D
	26117	**Joystick TM Top Gun Afterburner USB**	**104.99 D**
	26036	Lenkrad Ferrari FF Racing Wheel	239.99 D
*	26138	Lenkrad Saitek R 440 Force Feedback	199.99 D
	26200	Mouse MS Intellieye	39.99 D
	26040	**Mouse Saitek + Pad GM 2**	**64.99 D**
	26018	Soundkarte Maxi Muse	54.00 D

Command & Conquer AR2 Yuris Rache PC



► 8918 — 44.99 DM

Commandos 2 - Men of Courage PC

► 9046 — 99.00 DM

Fussball Manager 2002 EA Sports PC

8599 — 84.99 DM, ab 11.10.2001

Gold Games 5 PC



9197 — 59.99 DM, ab 30.10.2001

Myst 3 - Exile PC



7867 — 84.99 DM

Addy Junior Englisch 4-7 Jahre PC

19269 — 49.00 DM

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Die mit [Symbol] gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
Die mit ► gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 0361.4929-292, E-Mail:info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten betragen per Post 7 DM zzgl. Nachnahme. Lieferungen ab 250 DM sind versandkostenfrei. Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20 DM Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

☎ 0361.4929-300

Bestellannahme: Mo - Fr 8.00 Uhr - 20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr - 16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.















GAME BOY ADVANCE


RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS

Wiggles

Ausgabe: 11/01
Anbieter: Infogrames
Preis: ca. DM 90,-

Mit warmduschenden Disney-Wichteln, die in einer Männer-WG zusammenleben und bedeutungsschwangere Fragen à la „Wer hat von meinem Tellerchen gegessen?" stellen, haben die hinterfotzigen Wiggles nichts an der Zipfelmütze. Die possierlichen Kerle zechen, rammeln, prassen und buddeln wie die Weltmeister, erfinden die tollsten Dinge und beherrschen sogar Kung-Fu. **Wiggles** ist eine der erfrischendsten Spielideen im Aufbau-Sektor seit **Dungeon Keeper** und daher nicht ohne Grund unser aktuelles Spiel des Monats. Was es von **Siedlern** obendrein abhebt, ist die feine 3D-Grafik. Ein klarer Kauftipp für Fans unturbulenter Zuguck-Aufbau-Strategie!

89 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Strategie-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

92 Age of Empires 2 Gold (Classics)

Hier ist alles Gold, was glänzt: Episches Echtzeit-Strategiespiel mit viel mittelalterlichem Flair. Jetzt inklusive Add-on!

Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. DM 80,-

90 Commandos 2: Men of Courage

Spannender als **Die Brücke am Kwai** und **Das Boot** zusammen: Der Taktik-Thriller von Pyro brilliert mit fantastischer Grafik.

Ausgabe: 11/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. DM 80,-

90 Starcraft: Bestseller Series



Blizzards Weltraumschlachten zählen nach wie vor zu den besten im Echtzeitstrategie-Sektor – vor allem im Netz.

Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. DM 45,-

89 Wiggles



Siedler 3 unter Tage? Schief gewiggelt: Die frechen Wichtel dürften sich binnen kürzester Zeit in alle Herzen wühlen.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. DM 90,-

86 Commandos: Director's Cut



Der **Commandos 2**-Vorläufer ist sowohl im Paket mit der Zusatz-CD (40,- Mark) als auch in **Play the Games 3** enthalten.

Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. DM 40,-

Wertung	Spiel	Anbieter	Ausgabe	Preis
86	Startopia	Eidos Interactive	07/01	DM 90,-
84	Die Siedler 4 Missions-CD	Ubi Soft	09/01	DM 40,-
84	Mech Commander 2	Microsoft	09/01	DM 100,-
84	Tropico	Take 2 Interactive	06/01	DM 80,-
83	Sacrifice (Classics)	Virgin Interactive	11/01	DM 40,-
81	Totally Rollercoaster (Classics)	Infogrames	11/01	DM 60,-
81	Zeus: Poseidon	Vivendi Universal	09/01	DM 50,-
81	Conflict Zone	Ubi Soft	07/01	DM 80,-
81	Call to Power 2 (Classics)	Activision	06/01	DM 45,-
80	Ground Control Anthology (Classics)	Vivendi Universal	07/01	DM 60,-
80	Star Trek: Armada (Classics)	Activision	06/01	DM 30,-
79	Shogun: Warlord Edition	Electronic Arts	07/01	DM 80,-
79	Emperor: Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	06/01	DM 90,-
79	RIM: Battle Planets	Fishtank Interactive	06/01	DM 30,-
78	Catan – Das Kartenspiel	Kosmos	11/01	DM 50,-
78	Bundesliga Manager X	NBG	07/01	DM 50,-
77	Stronghold	Take 2 Interactive	11/01	DM 80,-
76	Original War	Virgin Interactive	06/01	DM 80,-
75	Battle Isle: Der Andosia-Konflikt (Classics)	Ubi Soft	09/01	DM 40,-
75	Theme Park World (Classics)	Electronic Arts	07/01	DM 30,-

CHARTS

Die beliebtesten Strategie-Spiele der PC Games-Leser:

Tendenz	Platz	Spiel	Genre	Anbieter
▲	1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
▲	2	Starcraft	Echtzeit-Strategie	Blizzard
–	3	Desperados	Echtzeit-Taktik	Infogrames
▼	4	Black & White	Aufbau-Strategie	Electronic Arts
▲	5	Anstoß 3	Fußballmanager	Infogrames
▲	6	Emperor	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts
▲	7	Die Siedler 4	Aufbau-Strategie	Ubi Soft
▲	8	Jagged Alliance 2	Runden-Taktik	Infogrames
▲	9	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	CDV
NEU	10	Mech Commander 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft





Stronghold

Hört her, hört her! Bäuerlein und Priester, Bogenschützen und Hellebardiere! Kommet zuhauf! **Euer Landesherr baut eine Burg,** gibt euch Lohn und Brot und Unterschlupf vor den Horden, die euch nicht wohl gesinnt sind.

DICHTUNG ... Hier sehen Sie eine Schlachtszene, wie sie die Entwickler in Vorschaubildern gezeigt haben: Mit Belagerungstürmen und Rammböcken stürmen Ritter eine Vorzeige-Burg.

... UND WAHRHEIT Tatsächlich spielen sich solche Szenen ab. Ein paar Gegner beißen sich an den Palisaden die Zähne aus. Auf die Idee, es ein paar Meter weiter zu versuchen, kommen sie nicht.

Die Ställe: niedergebrannt. Die Bauern: vertrieben oder umgebracht. Wo früher Markt gehalten wurde, qualmen nur noch Ruinen. Nur mit knapper Not konnten sich der Graf und seine Getreuen in den Burgfried retten und die brandschatzenden Landsknechte in die Flucht schlagen. Doch als die feindlichen Heerscharen zum zweiten Mal attackieren, begrüßt sie ein Pfeilhagel von den frisch gemauerten Verteidigungswällen. Jetzt zeigt sich, ob Sie als Baumeister erfolgreich waren und eine Burg errichtet haben, die den Angreifern standhält.

Stronghold ist in erster Linie ein Aufbauspiel, das Sie im mittelalterlichen England zum Burgherren macht. Holzfäller und Steinmetze karren Baumaterial heran, Getreidefarmer und Milchbauern sorgen für volle Mägen, Schmiede und Gerber füllen die Rüstkammer, Lehmhütten beherbergen Arbeiter und Soldaten. Allerdings lautet das Motto nicht „Unsere Stadt soll schöner werden", sondern „Unsere Mauer muss stärker sein". Nur die Wirtschaftskampagne bietet in fünf Aufträgen Raum zum friedlichen Siedeln. In den meisten der 28 Missionen der Konfliktkampagne stürmen regelmäßig Lanzenträger, Ritter und Armbrustschützen gegen Ihre Stadtmauern an. Nur wenn Sie Ihre Untertanen bei Laune halten und gleichzeitig Steuern eintreiben, Eisenerz und Granit abbauen, um Türme hochzuziehen und Truppen auszuheben, werden Sie lange genug bestehen, um die finale Schlacht zu gewinnen.

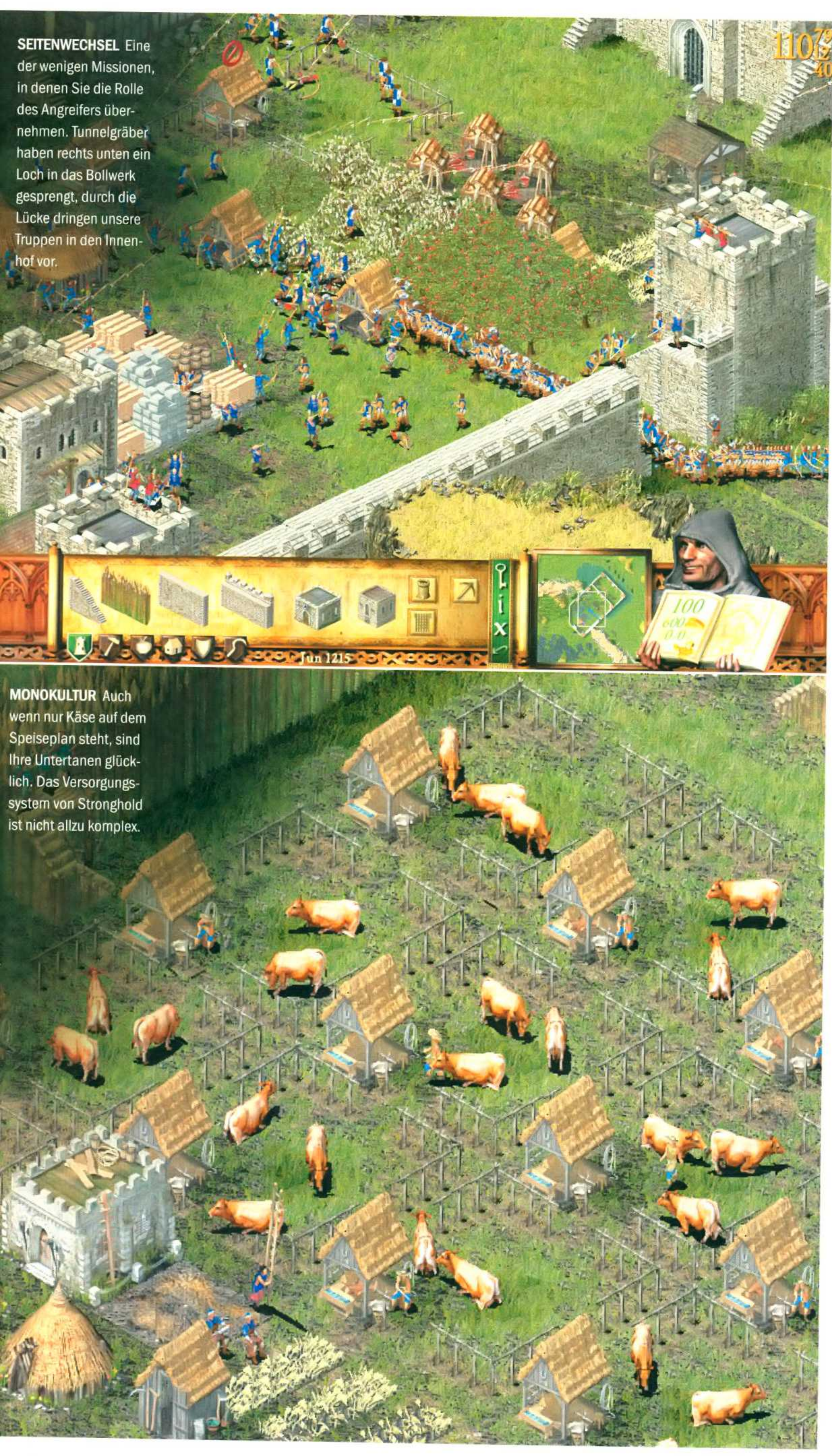
Die größte Herausforderung sind die ersten paar Spielminuten. Ein paar Bogenschützen und einige Hellebardiere sind alles, was Sie den Angreifern anfangs entgegenwerfen können. Und sind die endlich vertrieben, spült schon die nächste Welle heran. Dann kennen Sie allerdings schon die Angriffspläne der Gegner. Die vier computergesteuerten Fürsten, die Ihnen im Laufe Ihres Feldzugs entgegentreten, sind nicht gerade begnadete Schlachtenlenker. Die Edelleute haben von Flankenmanövern anscheinend noch nie gehört, denn sie lassen ihre Mannen alle paar Minuten



SCHLACHTAUFSTELLUNG Noch sind die Reihen penibel geordnet, im Gefecht entwickelt sich aber ein heilloses Durcheinander.



ÜBERSICHTLICH Damit Sie neue Gebäude besser platzieren können, lassen sich Sie alle Bauwerke und Höhenstufen ausblenden. Eine wirklich komfortable Funktion, denn die isometrischen Landschaften sind manchmal sehr verwinkelt.



SEITENWECHSEL Eine der wenigen Missionen, in denen Sie die Rolle des Angreifers übernehmen. Tunnelgräber haben rechts unten ein Loch in das Bollwerk gesprengt, durch die Lücke dringen unsere Truppen in den Innenhof vor.

MONOKULTUR Auch wenn nur Käse auf dem Speiseplan steht, sind Ihre Untertanen glücklich. Das Versorgungssystem von Stronghold ist nicht allzu komplex.

wieder gegen dieselben Stellen anrennen. Statt Burgen zu bauen, errichten clevere Bauherren also nur kleine Bollwerke an strategisch günstigen Stellen. Ein paar Dutzend Bogenschützen auf Türmen und hinter den Mauerzinnen halten dank der größeren Reichweite auch eine Übermacht in Schach.

Den Wirtschaftsteil von **Stronghold** haben die Entwickler seit unserer letzten Vorabversion noch mal generalüberholt. Ein leerer Bauch studiert weder gern, noch bestellt er gerne das Feld oder verteidigt die Stadt. Wenn Sie nicht genügend Futter herankarren, werden Ihre Untertanen sauer und es kommen keine Einwanderer mehr aus dem Umland in Ihr Schloss. Die Folge: Neue Betriebe finden keine Arbeiter, Ihrer Armee gehen die Rekruten aus. Steuern für Bauvorhaben und Heer zahlen Ihre Schützlinge natürlich auch

Der **Aufbaupart steht bei Stronghold klar im Vordergrund.** Nur in der Offensive sind Heerführer wirklich gefordert.

nicht gern. So ringen Sie ständig mit dem öffentlichen Ansehen, der Rohstoffversorgung und dem Loch in der Staatskasse. Allerdings sollten auch Einsteiger den Bogen schnell raushaben. Mit ein paar Käsefarmen, Jagdhütten und Apfelplantagen weit hinter der Front können Sie auf glückliche Bürger bauen. Bei doppelten Portionen stört die der finanzielle Obolus nicht weiter. So verwoben und komplex wie etwa bei den Siedlern ist die **Stronghold**'sche Ökonomie bei weitem nicht. Die Wirtschaftskampagne macht dementsprechend auch weniger Laune als der Feldzug gegen die vier Fürsten.

So richtig spannend wird's vor allem dann, wenn die Missionen mal vom typischen Defensiv-Schema abweichen. So sollen Sie mal eine feindliche



BILDERBUCHBURG
So sauber konstruierte Festungen haben nur die Computergegner. Es sei denn, Sie erobern sie.

Zitadelle mit Tunnelgräbern infiltrieren, um dann der Gegenattacke so lange standzuhalten, bis Sie 6.000 Goldtaler gesammelt haben. Ein anderes Mal steht Ihrer eigenen Burg ein zweites Kastell gegenüber. Während Sie sich der immer wiederkehrenden Angriffswellen von außen erwehren, müssen Sie gleichzeitig eine eigene Belagerungsarmee zusammenstellen und schließlich die gegnerischen Wälle stürmen. So aufregend solche Spezialaufträge sind, so selten sind sie leider auch. Wer die Einzelspielerkampagne durch hat, kann sich immerhin in interessante Mehrspielerschlachten stürzen. Vor allem die King-of-the-Hill-Gefechte machen Laune. Ein Wort noch zur Testversion: Die Entwickler wollen sich unsere Kritik zu Herzen nehmen und **Stronghold** in vielen Punkten noch einmal überarbeiten. Vor allem die Gegnerintelligenz und das Wirtschaftssystem sollen verbessert werden. Leider erreichte uns die neue Fassung nicht mehr rechtzeitig. Wir werden deshalb in der nächsten Ausgabe die Verkaufsversion erneut unter die Lupe nehmen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Eine epische Burgbausimulation sollte es werden, herausgekommen ist ein kurzweiliger Maurerlehrgang für Einsteiger.

Himmelhoch jauchzend, zu Tode betrübt: **Stronghold** schickt Aufbaustrategen durch ein Wechselbad der Gefühle. In den ersten paar Missionen habe ich die Maus kaum eine Sekunde aus der Hand gelegt: Halten meine mit Müh und Not erbauten Verteidigungswälle dem Ansturm der Pikeniere stand? Reichen die Nahrungsvorräte aus, bis sich die Angreifer wieder zurückgezogen haben? In der Halbzeit nagt aber Routine an der Motivation. Dann habe ich durchschaut, welche Angriffsrouten der Computergegner nimmt. Dann weiß ich, dass meine Untertanen mit ein paar Scheiben Käse auch nicht weniger glücklich sind als mit einem ausgewogenen Ernährungsplan. Die allermeisten Aufträge laufen nach Schema F ab: Ein paar Farmen hochziehen, Mauern bauen, Bogenschützen drauf, abwarten, fertig. Profis sind da unterfordert. Nur wenn ich unter dem Druck der Angreifer Steuern eintreiben soll oder wenn ich doch mal selber auf der Seite der Belagerer stehe und tüfteln muss, kommen die Stärken von **Stronghold** wieder zur Geltung.

TESTURTEIL STRONGHOLD

77

ENTWICKLER Firefly Studio	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Obtober 2001
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 680 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 700, 128 MB RAM, HD: 680 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

GRAFIK 70%
Bleibt deutlich hinter dem Möglichen.

SOUND 80%
Trägt enorm zur Atmosphäre bei.

STEUERUNG 80%
Bis auf wenige Ausnahmen intuitiv.

MEHRSPIELER 80%
Macht auf Dauer mehr Laune als Single.

Knallhart



Missionsziel: Neue Abonnenten!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält zum Dank als kostenlose „Angriffsprämie" einen der drei abgebildeten Spiele-Hits.

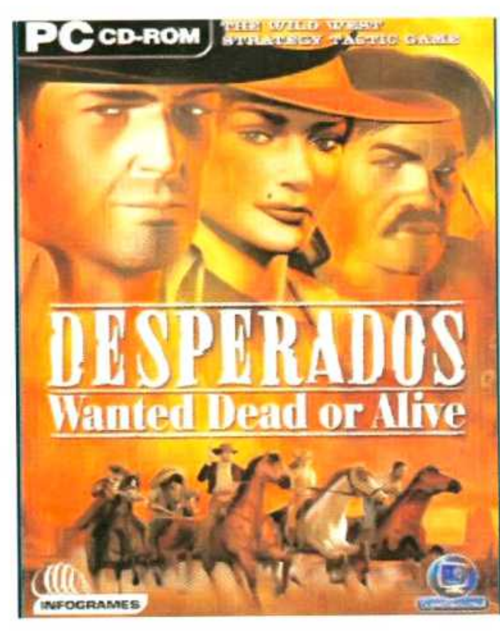
Commandos 2

Nach drei Jahren Waffenruhe brechen die Commandos wieder hinter die feindlichen Linien auf. Der Nachfolger des Echtzeit-Taktik-Hits bietet neue Charaktere und Fähigkeiten sowie wunderschön animierte Helden- und Gegnerfiguren. In zwölf Missionen treten Sie gegen die deutsche Wehrmacht in Europa und die japanische Armee im Pazifik an. Das Spiel nutzt erstmals eine echte 3D-Engine und wartet mit riesigen Außenwelten und detaillierten und komplett begehbaren Innenansichten von Häusern, Schiffen oder Flugzeugträgern auf.

Hardwareanforderungen: Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte nicht erforderlich

zugreifen!

Desperados

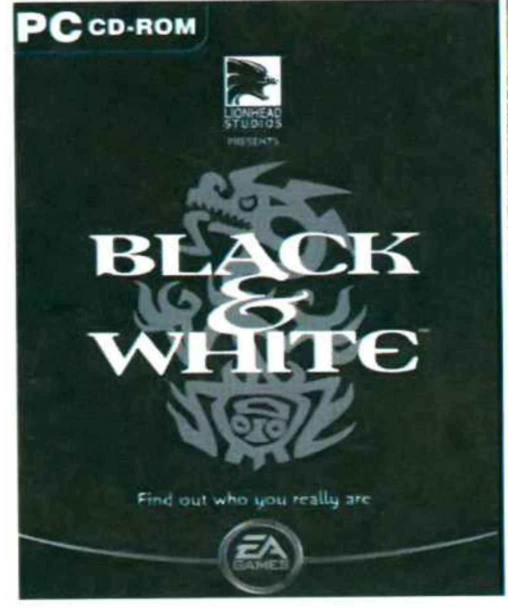




Nicht ohne Grund das Spiel des Monats in PC Games 05/01: Zusammen mit seinem fünfköpfigen Team jagt Revolverheld John Cooper den finsteren Schurken El Diablo kreuz und quer durch mehr als 20 spannungsgeladene Missionen. Unter anderem besuchen Sie gut bewachte Festungen, Goldminen, Westernstädte, unterirdische Katakomben und atemberaubende Schluchten. Bewaffnet mit Colts, Gewehren, Dynamit-Stangen und messerscharfem Verstand, bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg durch das Wildwest-Echtzeit-Taktikspiel. Ein Strategie-Highlight, nicht nur für **Commandos**-Fans!

Hardwareanforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM

Black & White





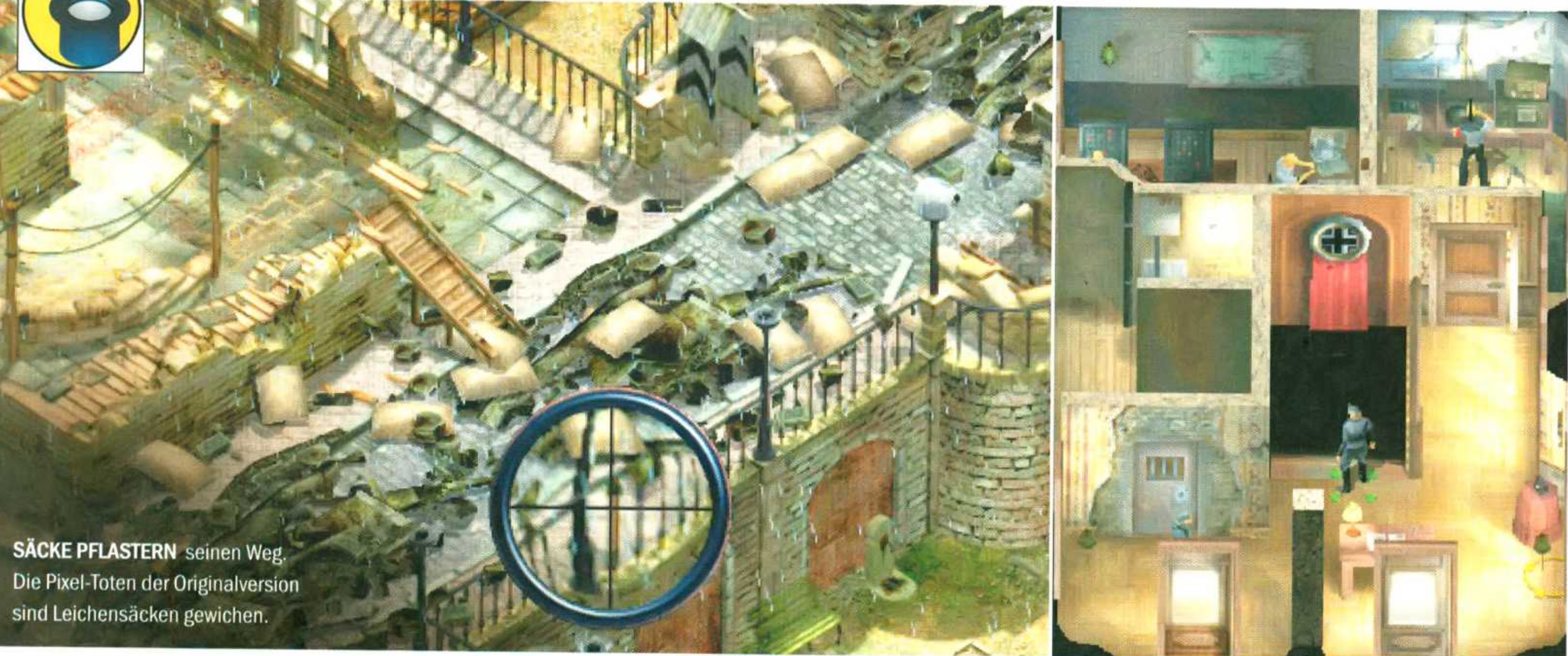
Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten **Black & White** ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafik-Engine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen **Black & White** zu einem der derzeit aufregendsten Spiele.

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte



TIPPS & TRICKS

Commandos 2: Men of Courage



SÄCKE PFLASTERN seinen Weg. Die Pixel-Toten der Originalversion sind Leichensäcken gewichen.

VERFASSUNGS-FREUNDLICH Balken- ersetzen die Hakenkreuze.

Leichensäcke statt Toter: Commandos 2 kommt **in der deutschen Version** erneut auf den Prüfstand.

Eidos hat sich nicht lumpen lassen und für die deutsche Version von **Commandos 2** einige bekannte Synchronstimmen engagiert: Der ein oder andere Sprecher, etwa der des Pioniers (alias Ernst Meincke, alias Jean-Luc Picard von der Enterprise), dürfte Ihnen bekannt vorkommen, wenn Sie kein Kino-Totalverweigerer sind. Die Aufnahmen der acht **Commandos**-Charaktere sind allesamt sehr sauber, wenn auch die Texte manchmal etwas lustlos ins Deutsche übertragen wurden.

Etwas lustlos war wohl auch der Grafiker, der die braunen Leichensäcke gepinselt hat, in die sich getroffene Gegner nach ihrem Bildschirmtod verwandeln, statt wie in der englischen Version zur Pixel-Leiche zu werden. Wenn so ein Haufen „Mehlsäcke" übereinander liegt, sieht das nicht nur doof aus. Wenn Sie sie plündern wollen, müssen Sie außerdem oft den Bildschirm Stück für Stück mit der Maus absuchen, um die unscheinbaren Stoffsärge aufzuspüren. Zugegeben, die Pixel-Körper im Original sind auch nicht unbedingt leichter zu finden. Mit dem gleichen Problem hatte ja auch schon der Vorgänger zu kämpfen. Die Hakenkreuze hat Eidos' Lokalisationsabteilung allesamt überpinselt. Auf den rot-weißen Fahnen prangen stattdessen unbedenkliche Balkenkreuze. Spielerisch ist alles beim Alten geblieben – und das ist gut so. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL COMMANDOS 2

90

ENTWICKLER Pyro Studios	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 1500 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 2100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

GRAFIK 90%
Der Zoom-Grafik fehlt der Weichzeichner.

SOUND 80%
Bis auf Ausnahmen sehr gute Synchro.

STEUERUNG 80%
Mit unserer Schablone geht's leichter.

MEHRSPIELER 70%
Erfordert genaue Absprachen.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Auch auf Deutsch ist Commandos 2 ein echter Taktik-Thriller.

Die neuen Stimmen der acht Commandosoldaten gefallen mir sogar noch besser als im Original. Allerdings leiern die Synchronsprecher die nicht immer perfekt übersetzten Dialoge manchmal einfach herunter – das hat Eidos in der Vergangenheit schon besser hinbekommen. An den Leichensäcken werden sich die Geister scheiden. Es sieht einfach seltsam aus, wenn ein Gegner im wahrsten Sinne des Wortes getroffen zusammensackt. Seltsamerweise scheinen die Todesanimationen kein Problem zu sein. Ich könnte mit der Lösung jedenfalls besser leben, wenn die Grafiker die Stoffbeutel etwas auffälliger eingefärbt hätten. Insgesamt gehört die deutsche Version von **Commandos 2** zu den besseren Vertretern der lokalisierten Zunft. Egal, ob auf Deutsch oder Englisch: Die epischen Taktik-Puzzeleien sind einfach mächtig spannend.


MAGIC
Die Zusammenkunft®
SAMMELKARTENSPIEL
Ein Spiel wie kein anderes!
Bei Magic: Die Zusammenkunft® bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.
Es gibt keinen besseren Einstieg bei Magic: Die Zusammenkunft® als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.
Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original
Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von Magic: Die Zusammenkunft®.
Vorname:
männlich/weiblich:
Name:
Straße:
Hausnummer:
Stadt:
PLZ:
Land:
Geburtsdatum:
E-Mail Adresse:
DAS DUELL BEGINNT HIER!
MAGIC
Die Zusammenkunft
Mit CD-ROM
AMIGO
Wizards of the Coast
©1993-2001 Wizards.



GROSSANGRIFF Kavallerie und Magier stürmen die Hauptfestung eines dunklen Herrschers. In solchen Momenten stehen sich die Truppen gerne gegenseitig im Weg.



DRACHEN LACHEN Feuerspeiende Schuppenhäuter gehören zu den eher unschönen Überraschungen auf Forschungsreisen.

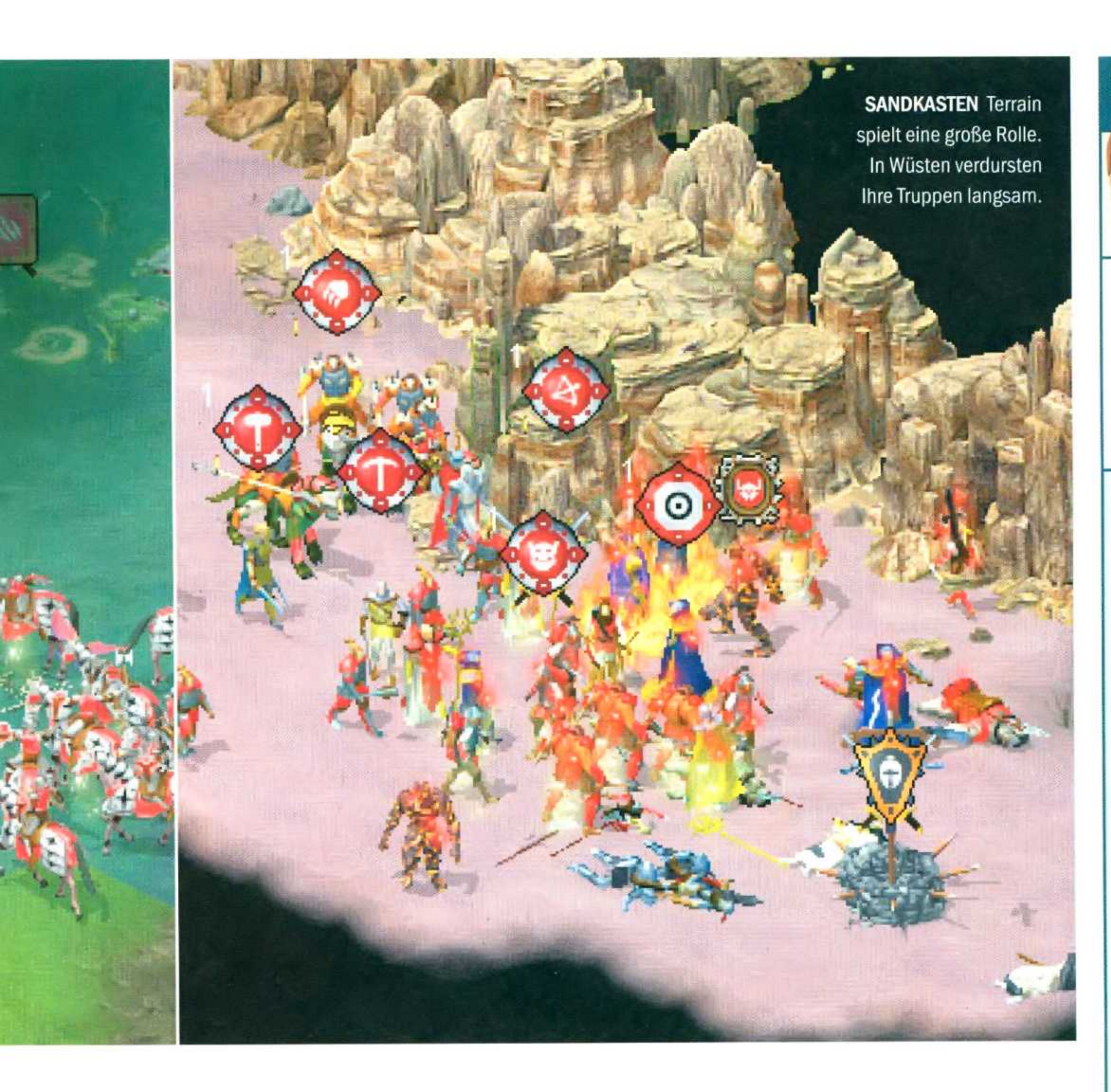
Kohan

Immortal Sovereigns

Herzlichen Glückwunsch! Wenn Sie diese Zeilen trotz der faden Screenshots lesen, dann könnte das **vielschichtige Fantasy-Strategical** genau Ihr Spiel sein.

Kennen Sie **Heroes of Might & Magic**? Gut. Stellen Sie sich das in Echtzeit vor, und Sie kennen **Kohan**. Fast. Von 3DOs beliebtem Vorbild hat **Kohan** den Forscherdrang, die Rollenspiel-Helden und das Fantasy-Szenario geerbt. Andere Spielelemente erinnern eher an **Civilization**. Vor die Schlacht haben die Entwickler nämlich das Siedeln gestellt. Meistens herrschen Sie anfangs nur über ein oder zwei lauschige Dörfchen, denen für große Armeen die Finanzkraft fehlt. Also geben Sie Sägewerke, Schmieden und Steinbrüche in Auftrag, die für die nötige Rohstoffzufuhr sorgen. Nach und nach rüsten Sie Ihre Marktplätze zu Basaren, die Stadtmauern zu Festungsanlagen und die Tempel zu Ordenspalästen auf, bis aus den winzigen Flecken mittelalterliche Großstädte gewachsen sind. Damit die Stadtverwaltung in den späteren Levels nicht in gnadenlose Hektik ausartet, dürfen Sie die Spieluhr nicht nur schneller laufen lassen, sondern auch verlangsamen.

In der Zwischenzeit gehen Sie mit kleinen, vier bis sechs Mann starken Trupps auf Erkundungstour durch die isometrische Spielwelt. Da gibt es Höhlen zu entdecken, die Goldschätze bergen, Artefakte in verfallenen Tempelanlagen und natürlich auch eine ganze Menge garstiger Ungeheuer, die Ihren friedlichen Forschern an die Gurgel wollen. Abhauen hilft nichts: Wenn sich zwei verfeindete Armeen über den Weg laufen, entbrennt unweigerlich ein Scharmützel, das erst mit dem Rückzug oder der Niederlage eines der beiden Kontrahenten endet. Weil Sie die Echtzeit-Gefechte nicht direkt steuern können, müssen Sie schon vorher darauf achten, das Terrain zu Ihrem Vorteil zu nutzen und die richtige Angriffsformation auszusuchen. In den Schlachten schlägt die Stunde der Helden. Die Unsterblichen begleiten Sie über die gesamte Kampagne hinweg und verbessern dabei ständig ihre Führungsqualitäten. Je nachdem, welchen Sie



SANDKASTEN Terrain spielt eine große Rolle. In Wüsten verdursten Ihre Truppen langsam.

zum Leutnant ernennen, sind die untergebenen Soldaten etwa gegen magische Attacken gefeit, regenerieren ihre Kräfte schneller oder hauen gleich noch mal so gut zu.

Was **Kohan** so kompliziert wie komplex macht, ist nicht nur die umständliche Bedienung. Es sind auch die unzähligen Gebäude-Upgrades in den Städten, die Dutzenden verschiedenen Einheiten, vom Eismagier bis zum Paladin, die Versorgungslinien (abgeschnittene Truppen werden nicht geheilt) oder die vielen Stärkeboni bei den Kämpfen. Für ein Echtzeit-Strategiespiel sind die Aufgaben, die Sie im Lauf des Feldzugs erwarten, äußerst vielfältig. Mal machen Sie sich auf die Suche nach verschollenen Expeditionstrupps, mal durchqueren Ihre Mannen im Gewaltmarsch eine Wüste, mal siedeln Sie mit einem Herrscher der dunklen Seite um die Wette. Diplomatisches Geschick ist gefragt, wenn Sie neutrale Städte von Ihrer Sache überzeugen wollen. Neben der Einzelspielerkampagne können Sie im Gefechtsmodus Zufallskarten erzeugen, per Editor neue Levels erschaffen oder via Netzwerk und Internet gegen menschliche Gegenspieler antreten. RÜDIGER STEIDLE



NULL DURCHBLICK? Die überfrachtete Oberfläche erschließt sich erst durch ein Handbuchstudium.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Ein echtes hässliches Entlein: Unter dem grauen Grafikkleid verbirgt sich ein strategischer Leckerbissen für Genießer.

Es ist wirklich nicht einfach zu erklären, warum ich beim Test die letzte U-Bahn verpasst habe. Man muss sich schon reinfuchsen, über die angestaubte Optik hinwegsehen und sich durch das ultralange Tutorial wursteln, bevor man die Feinheiten des Echtzeit-Strategiespiels schätzen lernt. **Kohan** erzeugt genau den gleichen Sucht-Effekt wie **Heroes of Might & Magic**. Nur noch die nächste Stadt erobern, da noch ein Erzbergwerk bauen, dort noch auf Erkundungstour gehen. Und eh man sichs versieht, sind wieder zwei Stunden wie im Flug vergangen.

Kohan ist sicher kein Spiel für **Command & Conquer**-Liebhaber – dazu ist es einfach zu komplex. Feinschmecker-Strategen, die die **Heroes**-Reihe oder **Master of Magic** verschlungen haben, finden im Erstlingswerk der Time Gate Studios aber einen Leckerbissen – wenn auch mit mäßiger Technik.

TESTURTEIL KOHAN



ENTWICKLER Time Gate
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 450
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 470 MB	HD: 670 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

78

GRAFIK 50%
Anno '96 wär's top gewesen.

SOUND 70%
Gut synchronisiert, aber wenig Abwechslung.

STEUERUNG 60%
Ohne Handbuch ist man aufgeschmissen.

MEHRSPIELER 70%
Der Aufbauteil wird vernachlässigt..



Catan - Das Kartenspiel



WICHTIG Fehlende Rohstoffe werden über Tauschgeschäfte erworben.

EINDEUTIG Die besonderen Ereignisse bringen oft die Planung durcheinander.

Nach Die Siedler von Catan gibt es jetzt auch das Kartenspiel von Klaus Teuber als **solide PC-Umsetzung.**

In **Catan – Das Kartenspiel** streiten Sie als einer von zwei Fürsten um die Vorherrschaft auf einer Insel. Der Konflikt wird komplett ohne kriegerische Auseinandersetzungen ausgetragen und erfordert taktisches Geschick, langfristige Planung und gute Situationsanalyse. Die Fürstentümer werden durch Spielkarten symbolisiert, die auch Siedlungen, Rohstoffe, Gebäude und Truppen verkörpern. Mit Gold, Holz, Getreide, Lehm, Erz und Schafen kommen übrigens die gleichen Ressourcen wie im weit verbreiteten Brettspiel-Klassiker **Die Siedler von Catan** zum Einsatz. Abwechselnd dürfen die beiden Parteien würfeln (die Augenzahl entscheidet über die Rohstoffe, die man erhält), ihr Reich erweitern, mit Rohstoffen handeln oder vielfältige Spezialkarten zum Einsatz bringen. Die Computergegner agieren zwar auf allen drei Schwierigkeitsgraden vergleichsweise clever, können aber gewiefte **Catan**-Taktiker kaum in Verlegenheit bringen. Gegen menschliche Zocker dürfen Sie im lokalen Netzwerk oder über Internet antreten und brauchen von nun an nicht mehr aus Mangel an Widersachern auf das knifflige Spiel zu verzichten. Wer das Original nicht kennt, lernt die Regeln in einem ausführlichen, leicht verständlichen Tutorial. Hier werden sämtliche Schritte und Möglichkeiten genau erklärt, der auf den ersten Blick kompliziert anmutende Spielablauf erschließt sich schnell. GEORG VALTIN



TESTURTEIL CATAN – DAS KARTENSPIEL

ENTWICKLER Trinode	**ANBIETER** Kosmos
PREIS Ca. DM 50,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HD: 350 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 350, 64 MB RAM, HD: 350 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 2, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 2

78

GRAFIK 60%
Unspektakuläre, praktikable 2D-Ansicht.

SOUND 50%
Recht sparsam eingesetzte Soundsamples.

STEUERUNG 80%
Sehr intuitive Maus-Steuerung, gute Menüs.

MEHRSPIELER 90%
Spannend und unterhaltsam wie das Original.

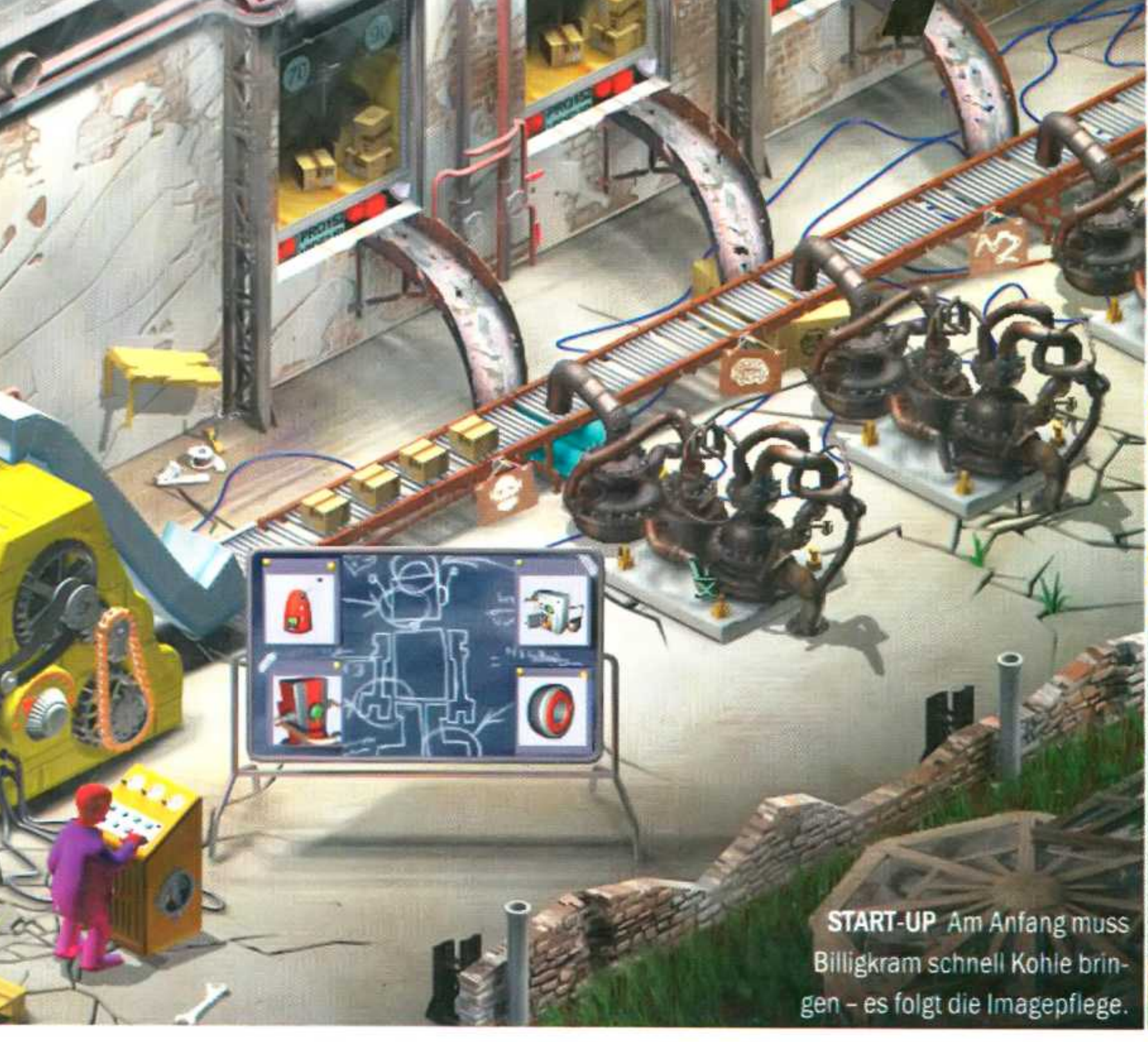
MEINUNG
GEORG VALTIN

Wer beim Spielen gerne nachdenkt und taktiert, sollte sich Catan näher anschauen.

Catan – Das Kartenspiel ist eine blitzsaubere Umsetzung des Originals, dementsprechend ist der Spielablauf haargenau gleich. Die Präsentation überzeugt, die Maus-Steuerung gelang den Entwicklern ebenfalls sehr gut, Icons und Bildschirmaufbau passen. Auch wenn es die Computerfürsten selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad nie geschafft haben, mich zu besiegen, boten sie mehr Paroli als mancher Gegner aus Fleisch und Blut. Wie in **Catan – Die erste Insel** sind die PC-Widersacher mit unterschiedlichen Profilen ausgestattet, was sich in den Aktionen zeigt: Mal liegt der Schwerpunkt auf der Erlangung der Handelsmacht, mal wird mit vielen Städten der Weg zum Sieg gesucht. Zum Üben oder in Ermangelung eines Mitspielers ist der Titel daher bestens geeignet. Und endlich kann ich auch mit all den Leuten **Catan** spielen, die weit weg von mir wohnen.



Crazy Factory



START-UP Am Anfang muss Billigkram schnell Kohle bringen – es folgt die Imagepflege.



FORTSCHRITT Wie weit der Wissenschaftler mit seinem aktuellen Projekt ist, erkennen Sie am Symbol über dem Kopf.

Der Innovationsgeist spukt: Kümmern Sie sich um die **Logistik für seltsame Produkte** wie WC-Schüsseln mit Einbau-TV.

Von schräg oben schauen Sie in eine Fabrikruine. Im Ostflügel erkennen Sie die Reste eines Labors – südlich das, was einmal Finanz-, Rechts- und PR-Abteilungen waren. Im Norden stehen verrostete Produktionsanlagen. Vor dem Pförtnerhäuschen warten ein Detektiv und ein Mafioso darauf, für Industriespionage und Sabotageakte gegen Konkurrenzfirmen engagiert zu werden. Das ist Ihre zweite Chance. Nachdem Sie die Uni geschmissen haben, wollen Sie Ihr Glück in der Wirtschaft versuchen und mit dem Verkauf von Robotern, Rollschuhen oder Toiletten in Hightech-Form reich werden. Über ein Menüfenster am unteren Bildrand können Sie dafür Befehle geben. Zunächst ordern Sie neue Maschinen, stellen einen Aufseher ein und bringen die Herstellung mit einem Standarderzeugnis in Gang. Dann kommt Konzeptarbeit: Wollen Sie auf Dauer Design- oder Technikfreunde ansprechen, wenige reiche oder viele arme Kunden? Sobald es Ihr Budget zulässt, erweitern Sie den Mitarbeiterstab: Finanzberater, Forscher, Anwälte und Marketing-Spezialisten sollen Ihre Ziele umsetzen, Medizinschränke und Klimaanlagen die Belegschaft motivieren. Panzertüren und Wachmänner erschweren Dieben den Zugriff auf etwaige Patente und teures Mobiliar. Was witzig sein könnte, hat aber ein Problem: Dahinter steckt berufsschultaugliche Kostenkalkulation in einer Tabelle. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL CRAZY FACTORY

ENTWICKLER Monte Cristo
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN 15.02.2001
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 200, 64 MB RAM, HD: 160 MB
EMPFOHLEN Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 160 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 8 Spieler pro Packung

53

GRAFIK 60%
Nett gezeichnet - nur immer das Gleiche.

SOUND 40%
Doch, da kommt schon öfter mal ein Ton.

STEUERUNG 60%
Schon mal was von Pop-up-Menüs gehört?

MEHRSPIELER 60%
Sabotage unter Freunden – ganz witzig.

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Buchhalterpropaganda: Comicgrafik und Gags verstecken simple Rechenspiele.

Den Auftrag, Antriebsdüsen für Rollschuhe zu entwickeln, hat meine Forscherin erfüllt. Jetzt haut sie mit einer Patsche nach Fliegen. Ihre drei Kolleginnen tun synchron das Gleiche. Hauptsächlich weil das albern aussieht, gebe ich den Damen schnell neue Befehle, wende mich anschließend meinem seilhüpfenden Vorarbeiter zu und denke tolerant: Wie gut, dass sich über Humor nicht streiten lässt. Je nach Szenario müssen Sie in **Crazy Factory** andere Ziele erreichen – einen bestimmten Kontostand oder den Bankrott aller Konkurrenten zum Beispiel, – was okay ist. Weniger toll ist, dass sich Ihr Spielfeld dabei nie ändert: Immer wieder fangen Sie mit demselben Gebäude an und müssen die gleichen Einrichtungsgegenstände kaufen, das gleiche Personal einstellen. Was Sie produzieren, ist zudem egal – Preiskalkulation wird auch mit Chromklos nicht spannender.



Die Nr. 1 für Logos & Sounds!

> immer aktuell – zed hat's.

D1, D2, e-plus, Viag Interkom

AKTUELLE SOUNDS 1,– DM für NOKIA***

Titel/Interpret	Keyword
Best of zed!	
Gravel Pit/Wu-Tang Clan	TON GRAVEL
Angel/Shaggy feat. Rayvon	TON ANGEL
The real slim shady/Eminem	TON SLIMSH
Butterfly/Crazy Town	TON BUTTERFLY
Clint Eastwood/Gorillaz	TON EASTWOOD
In the move/Barthezz	TON THEMOVE
Uptown Girl/Billy Joel, Westlife	TON UPTOWN
X/Xzibit	TON X
Neu!	
I shot the DJ/Scooter	TON AISHOT
All or nothing/O Town	TON ALLOR
Dam dubi dam/Millane Fernandez	TON DAMDUBI
Let's dance/Five	TON LETS
One minute man/Missy Elliot	TON ONEMIN
Reach for the stars/S Club 7	TON REACHFOR
Rocket man/Elton John	TON ROCKET
Space cowboy/N' Sync	TON SPACECOW
HipHop & More	
Angie Martinez/Coast 2 Coast	TON ANGIE
Big Bad Mama/Foxy Brown	TON FOXY
Bootylicious/Destiny's Child	TON BOOTY
Crystal/New Order	TON CRYSTAL
Fly/Sugar Ray	TON FLY
Gone till November/Wyclef Jean	TON NOVEMBER
Ich und du/NT's	TON ICHUNDDU
In the air tonight/Lil' Kim feat. Phil Collins	TON THEAIR
Techno & House	
Dance for me/Sisqó	TON FORME
Dance the planet/DJ Taylor Flow	TON PLANET
Das Spiel/Valentin Stilu	TON SPIEL
Forever in love/Sylver	TON INLOVE
Goodnight moon/Shiva Ree	TON NIGHT
In the music/Deepswing	TON THEMUSIC
Insanity/Culture Beat	TON INSANITY
Juxtaposed with u/Super Furry Animals	TON JUXTA
Pop & Rock	
All I ever wanted/Human League	TON WANTED
As long as you love me/Backstreet Boys	TON ASLONG
Born to make you happy/Britney Spears	TON BORNTO
Der Morgen danach/Lacrimosa	TON DANACH
Back in black/AC/DC	TON INBLACK
Beautiful Day/U2	TON BEAUTIFUL
Disposable Teens/Marilyn Manson	TON DISPOSABLE
Hidden place/Björk	TON PLACE
Movie & TV	
Addams Familiy	TON ADDAMS
Dr. No	TON DRNO
Tagesschau	TON TAGES
X-Files	TON XFILES
Winnetou	TON WINNETOU
Star Trek	TON STARTREK
Ein schöner Tag	TON EINSCH
Die Sendung mit der Maus	MAUS

TOP-QUALITÄT

Die aktuellen TOP 5-Charts:
CHARTDE eintippen und per SMS an die 72772 schicken.

Immer die neusten Sounds:
TON NEU eintippen und per SMS an die 72772 schicken.

zed hat noch mehr!

Über 3.000 Logos, Sounds, SMS-Games sowie SMS-Services wie Mobile Chat, Kiss, Flash, Flirt-Horoskop etc. – oder anonyme SMS verschicken und mit dem Virtual Lover jede Menge Spaß haben.

Jetzt auf www.zed.de

Text-Logo

Nur bei zed!

Zeig wie du drauf bist – gestalte dein eigenes Logo!

... so einfach geht's:



1. Keyword TLOGO und deinen persönlichen Spruch eintippen (dazwischen immer 1 Leerzeichen).



2. Die Nachricht an die zed-Nummer 72772 schicken.



3. In wenigen Sekunden ist dein Logo auf deinem Handy!

1,– DM

Service der Woche!

Anonyme Flash-SMS verschicken!

Nur bei zed!

Die Nachricht direkt aufs Display – blitzschnell und ohne Vorwarnung!

... so einfach geht's:



1. Keyword FLASH, Zieltelefonnummer und persönlichen Text eintippen (dazw. immer 1 Leerz.).



2. Die Nachricht an die zed-Nummer 72772 schicken.



3. In wenigen Sekunden ist die SMS direkt auf dem Handy-Display deiner Zielperson! Und du bleibst unerkannt!

1,– DM

Love-Logo

Nur bei zed!

Sag zed, für wen dein Herz schlägt, und du erhältst dein persönliches Love-Logo.

... so einfach geht's:



1. Keyword HERZ und 2 Namen (je max. 12 Zeichen) eintippen (dazwischen immer 1 Leerzeichen).



2. Die Nachricht an die zed-Nummer 72772 schicken.



3. In wenigen Sekunden ist das Love-Logo auf deinem Handy!

1,– DM

AKTUELLE LOGOS 1,– DM für NOKIA*











Keyword	Keyword
Best of zed!	**Cartoon**
LOGO SMILE	LOGO FIDO
LOGO CLUB	LOGO GRRR
LOGO HIPHOP	LOGO DARLING
LOGO HERZ3	LOGO COOL2
LOGO EMINEM	LOGO CLOWN
LOGO SEX	**Space**
LOGO SKULL	LOGO ALIEN
LOGO SCHLEIMI	LOGO ALIEN7
Neu!	LOGO SPACE12
LOGO CALLBOY	LOGO KOMET
LOGO CALLGIRL	LOGO SPACE13
LOGO SUNRISE	LOGO UFO3
LOGO THISIDE	LOGO SPACE16
LOGO ZONERA	LOGO NEBEL
LOGO DDD	**phat!**
LOGO MNS	LOGO 2P
LOGO KUH	LOGO ABSALL
Liebe & Triebe	LOGO DOS
LOGO HERZEN1	LOGO PHAT
LOGO BOOBS	LOGO HIPHOP2
LOGO HERZ6	LOGO PHATT4
LOGO GEIL3	LOGO SHEED
LOGO LOVE22	LOGO TESE
LOGO NOTGEIL	LOGO TORCH
LOGO ROSE9	LOGO YA
LOGO GAY	LOGO BURN
LOGO VALENTINE	**Sport**
LOGO SPERM	LOGO BASKET
Cartoon	LOGO F1
LOGO AFFE3	LOGO POOL2
LOGO BLUMHUND	LOGO SOCCER2
LOGO DINGER	LOGO TENNIS
LOGO HAPPY	LOGO ZIEL
LOGO WINKE	
LOGO ZWERG	
LOGO PIGGY	

Die brandaktuellen Logos:
LOGO NEU eintippen und per SMS an die 72772 schicken.

AKTUELLE BILDMITTEILUNGEN 1,– DM für NOKIA**















PIC HORNY7	PIC SPECIAL	PIC HAH	PIC KUH2
PIC TOGETHER	PIC YOU	PIC TIRED	PIC FRANKIE
PIC HERZEN6	PIC HORROR	PIC MESSAGE	PIC SUN
PIC FLOWERS	PIC HERZ8	PIC SCHARF	PIC VERZEIH2

Jede Woche automatisch die 3 Toplogos/Topsounds aufs Handy:

3 Stück für 2,– DM

TOPTON bzw. TOPLOGO eintippen und per SMS an die 72772 schicken.
Abo stoppen: CANCEL TOPTON bzw. TOPLOGO eintippen und per SMS an die 72772 schicken.

1x anrufen – 7x Spaß: 0190-86962931

3,63 DM/Min.

Über die Gebühr des Anrufs (Dauer unter 2 Min.) ein 7-DM-Guthaben runterladen – alle Sounds, Logos, Bildmitteilungen für 1,– DM sowie alle SMS-Services nutzen.



1. Guthaben über 0190-86962931 aufladen.



2. Keyword, z.B. PIC FLOWERS, eintippen. (dazw. immer 1 Leerzeichen)



3. Die Nachricht an die zed-Nummer 72772 schicken.



4. Sekundenschnell ist deine Bestellung auf deinem Handy!



Logos & Sounds nur 1,–

Logos, Sounds, Bildmitteilungen an Freunde schicken?
(innerhalb deines Netzes)

Logos/Sounds: Nach Keyword Leerzeichen und Zieltelefonnummer eintippen und dann an die zed-Nummer 72772 schicken. Bildmitteilungen mit pers. Text: Nach Keyword Zieltelefonnummer und die Botschaft eintippen (dazwischen immer 1 Leerzeichen) und dann an die zed-Nummer 72772 schicken.

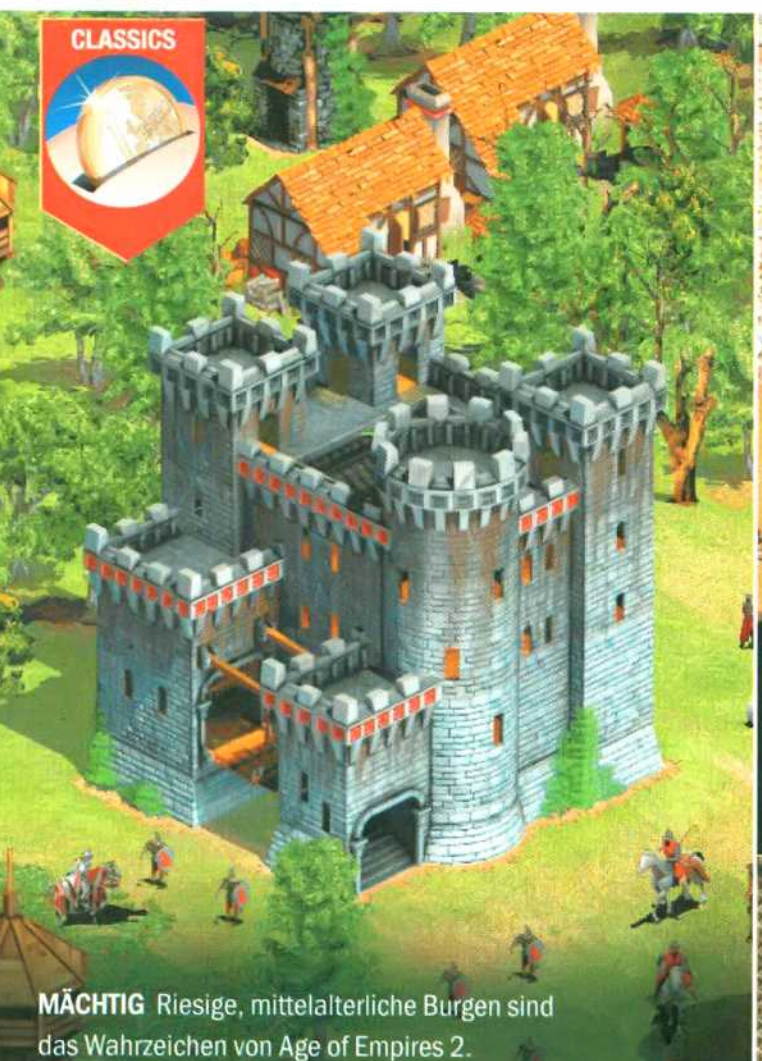
zed™

Oder zed-Karte mit 12-DM-Guthaben kaufen bei: KARSTADT RED ZAC SCHAULANDT

*Die Logos können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 402, 3210, 33XX, 51XX, 6090, 61XX, 62XX, 71XX, 82XX, 88XX, 91XX, 92XX. **Die Sounds können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 33XX, 61XX, 62XX, 71XX, 8110i, 82XX, 88XX, 9000i, 91XX, 92XX. ***Die Bildmitteilungen können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 33XX, 62XX, 82XX, 8850



Age of Empires 2 Gold



MÄCHTIG Riesige, mittelalterliche Burgen sind das Wahrzeichen von Age of Empires 2.



GEMETZEL Die entscheidenden Kämpfe entwickeln sich oft zu Massenschlachten.

Der Age-of-Empires-2-Doppelpack begeistert **mit historischen Schlachten** auf der ganzen mittelalterlichen Welt.

Nachdem bei **Age of Empires** die Antike im Mittelpunkt stand, geht der Nachfolger auf die historischen Konflikte des Mittelalters ein. Aufseiten der mächtigsten Zivilisationen jener Zeit, etwa Franken, Mongolen und Byzantiner, tragen Sie epische Echtzeit-Schlachten aus. Jedes Volk verfügt neben zahlreichen ähnlichen Truppentypen über Spezialeinheiten, die **Age of Empires 2** ein besonders hohes Maß an Spieltiefe und Komplexität verleihen. Der Grundstein zum Erfolg ist ein zügiger Basisbau, um rechtzeitig für Rohstoff-Nachschub zu sorgen, mögliche Angriffspunkte mit Wachtürmen und Mauern zu sichern sowie strategisch wichtige Stellen auf der Karte vor dem Gegner zu besetzen. Neben den Mehrspielermodi erfreuen sich vor allem die Szenarien großer Beliebtheit: Im Mittelpunkt steht jeweils eine historische Persönlichkeit wie Saladin, William „Braveheart" Wallace oder Dschingis Khan. In mehreren Missionen spielen Sie die geschichtlichen Ereignisse nach, gewinnen entscheidende Schlachten, verteidigen Ländereien oder nehmen schwer bewachte Städte ein. Die schmucke 2D-Grafik-Engine kann sich auch nach zwei Jahren noch sehen lassen und stellt Truppen, Gebäude und Landschaft sehr detailliert dar. Eine lobende Erwähnung verdient auch das ausgeklügelte Verhalten der Computergegner: Selbst erfahrene Strategen finden in **Age of Empires 2** reichlich Herausforderungen. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
AGE OF EMPIRES 2 GOLD

92

ENTWICKLER Ensemble Stud.
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium 166, 32 MB RAM, HD: 200 MB
EMPFOHLEN Pentium II 350, 128 MB RAM, HD: 350 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Detaillierte 2D-Landschaften und Truppen.

SOUND 80%
Stimmungsvolle Sounds und gute Musik.

STEUERUNG 90%
Gilt zu Recht als Standard im Genre.

MEHRSPIELER 90%
Spielmodi und Karten in Hülle und Fülle.

MEINUNG
GEORG VALTIN

Trotz einiger Altersfalten erstrahlt Age of Empires 2 im Glanz des Genrekönigs.

Obwohl inzwischen zwei Jahre seit dem Erscheinen von **Age of Empires 2** vergangen sind, markiert Microsofts Echtzeit-Strategie nach wie vor die Genrespitze. Allein die Vielfalt an Einheiten und die dadurch entstehenden taktischen Möglichkeiten suchen ihresgleichen. Dazu kommt ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Schlachten, Basenbau und Erforschung neuer Technologiezweige. Die Kampagnen bieten interessante Hintergründe und sind geschichtlich fundiert und gewissenhaft umgesetzt. Und wer sich gegen die Computergeneräle bewährt hat, findet in der riesigen Community garantiert genug menschliche Gegenspieler. Das alles macht **Age of Empires 2** zu einem der besten Spiele der vergangenen Jahre und sollte in keiner Sammlung fehlen, zumal viele der kleinen Unzulänglichkeiten im Zusatzpack **Conquerors** beseitigt wurden.

MEHRSPIELER

CLASSICS

Sacrifice

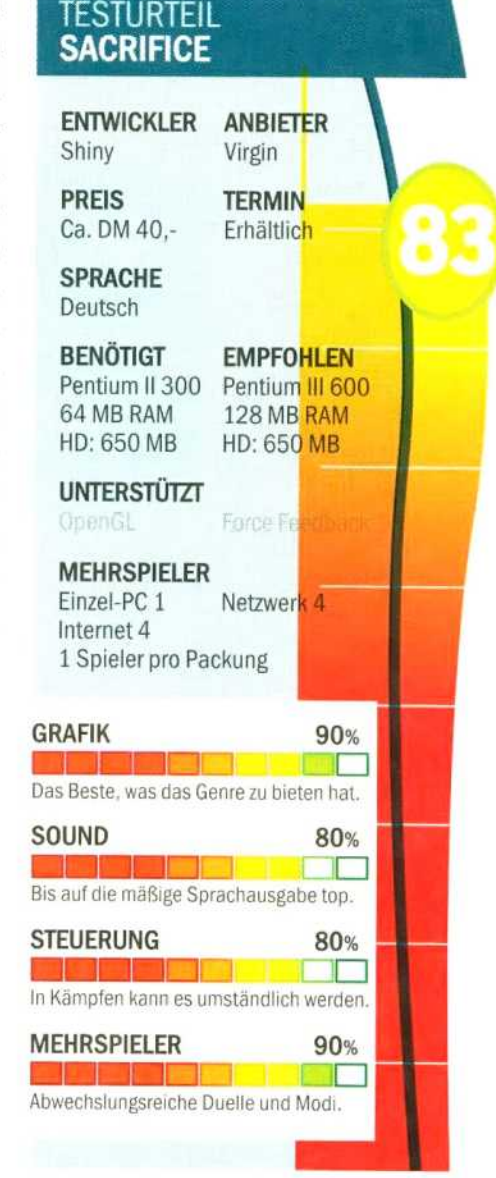
SPEKTAKEL Die Opferung feindlicher Seelen wird prächtig in Szene gesetzt.

BRACHIAL Zauberer aufseiten von Pyro werfen bevorzugt mit Feuermagie um sich.

BEFEHLSGEWALT In der Ebene der himmlischen Herrscher werden Sie für die Missionen gebrieft.

Shinys Echtzeit-Strategiespiel setzt auf prächtige Grafik, **eine starke Story und innovatives Gameplay.**

Fünf Götter streiten in der Fantasiewelt von **Sacrifice** darum, wer Chef im Ring ist. Selbst wollen sich die Herrschaften dabei allerdings nicht die Finger dreckig machen. In irdischen Gefilden tragen deshalb Zauberer – einer davon sind Sie – die Konflikte im Namen der Gottheiten aus. Dank Ihrer magischen Begabung laufen alle typischen Spiel-Elemente auf Basis von Zaubersprüchen ab. Kreaturen und Gebäude entstehen auf diese Weise, in Schlachten kommen die klassischen Hokuspokus-Formeln zum Einsatz. Dabei bestimmt Ihr allmächtiger Herr das Repertoire: Aufseiten von Pyro, dem Feuergott, dürfen Sie nach Herzenslust zündeln, während Erdgott James dafür sorgt, dass Sie Felsbrocken schleudern oder Erdbeben auslösen dürfen. Neben Mana sind Seelen die zweite Ressource im Spiel. Diese sind zum Beschwören von Einheiten nötig und tauchen immer dann auf, wenn Truppen das Zeitliche segnen. In Ihren Besitz gelangen die Seelen, indem Sie sie aufsammeln und am Altar opfern. Neben diesem neuartigen Design und der Verknüpfung mit Rollenspiel- und Action-Elementen setzt **Sacrifice** vor allem grafisch Ausrufezeichen und ist auch ein halbes Jahr nach Veröffentlichung Genrespitze. Einziges Manko ist die fehlende Übersicht in Massenschlachten: Die Zoomfunktion reicht nicht weit genug vom Getümmel weg, weshalb dann teilweise kaum noch koordinierte Aktionen möglich sind. GEORG VALTIN



TESTURTEIL SACRIFICE

ENTWICKLER Shiny	**ANBIETER** Virgin
PREIS Ca. DM 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 650 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 650 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 4, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

83

GRAFIK 90%
Das Beste, was das Genre zu bieten hat.

SOUND 80%
Bis auf die mäßige Sprachausgabe top.

STEUERUNG 80%
In Kämpfen kann es umständlich werden.

MEHRSPIELER 90%
Abwechslungsreiche Duelle und Modi.

MEINUNG
GEORG VALTIN



Sacrifice bietet abwechslungsreiches Gameplay und geniale Grafik – zugreifen!

Sacrifice gehört aufgrund der innovativen Elemente und der superben Optik nicht nur in den Schrank von Echtzeit-Strategen. Die spielerischen Freiheiten, abgefahrene Einheiten und fordernde Missionen lassen Taktiker im Wettstreit mit den Computergegnern zur Höchstform auflaufen, hinzu kommen abwechslungsreiche Mehrspielermodi. Das Manko der mangelnden Übersicht umgeht man am besten mit geschickten Manövern und lässt es erst gar nicht zu chaotischen Massenschlachten kommen. Zugreifen lohnt sich bei der Budget-Version mit dem Namen Blood-Pack ohnehin, da der Packung ein weiterer Silberling mit Goodies beiliegt: Neben einem Mini-Ballerspiel gibt es neue Multiplayer-Maps, den Level-Editor inklusive eines Anleitungsvideos von Designer Dave Perry sowie diverse Artworks, Hintergrundbilder und alle Patches.



LOST SOULS

Auszeichnungen von Earth2150:


Power Play 2/2000



PC Player 12/99


Gamesmania 10/99



GamesZone 10/99



GameStar 12/99

PC Games 12/99

PC Action 11/99


PC Joker 12/99



INFINITE



www.earth2150.de

CLASSICS

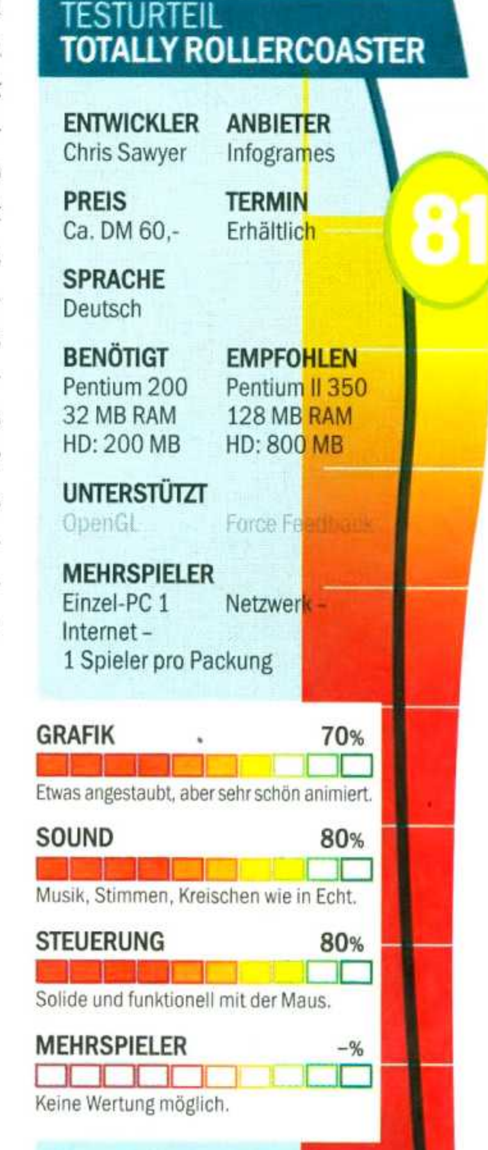
Totally Rollercoaster

FROSTBEULEN Im Winterszenario bauen Sie die Achterbahnen auf Eisblöcken, Iglus dienen als Kassenhäuschen.

PRACHTSTÜCK In zahlreichen unterhaltsamen Spielstunden entstehen derart gigantische Anlagen voller Attraktionen.

Dank Rollercoaster Tycoon **macht das Bauen von Achterbahnen fast noch mehr Spaß,** als darin zu fahren.

In **Rollercoaster Tycoon** lenken Sie als Chefkonstrukteur und Manager in Personalunion die Geschicke eines Freizeitparks. Die Aufgabenpalette umfasst die Errichtung von Fahrgeschäften, Imbissbuden und Achterbahnen genauso wie die Einstellung des Personals sowie das Finanzmanagement. Allerdings ist dieser Teil bewusst einfach gehalten, so dass Sie sich nicht durch Zahlenkolonnen kämpfen müssen. Eine sehr gute Aufbereitung aller relevanten Daten gibt es trotzdem, wenige Mausklicks verschaffen jederzeit einen Überblick. Das Hauptaugenmerk von **Rollercoaster Tycoon** liegt eindeutig auf dem unterhaltsamen Aufbaupart. Die beeindruckende Vielfalt an Attraktionen erlaubt zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten für jeden Geschmack und lässt viel spielerische Freiheit, um die Missionen zu erfüllen. Als Krönung bietet das Spiel die Möglichkeit, Publikumsmagneten wie Achterbahnen, Wildwasserfahrten oder Go-Kart-Anlagen selbst zu entwerfen. Um seinem Namen alle Ehre zu machen, enthält **Totally Rollercoaster** auch beide Add-ons (**Added Attractions** und **Loopy Landscapes**). Damit wird das Originalprogramm um eine Fülle neuer Szenarien, Läden, Stände, Achterbahnen und Themen zur Landschaftsgestaltung erweitert. Wem das immer noch nicht genügt, der kann sich von diversen Fansites aus dem Internet fertige Fahrgeschäfte laden und in den eigenen Park einbauen. GEORG VALTIN



TESTURTEIL
TOTALLY ROLLERCOASTER

81

ENTWICKLER Chris Sawyer	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 60,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HD: 200 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 350, 128 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Kategorie	Wertung	Kommentar
GRAFIK	70%	Etwas angestaubt, aber sehr schön animiert.
SOUND	80%	Musik, Stimmen, Kreischen wie in Echt.
STEUERUNG	80%	Solide und funktionell mit der Maus.
MEHRSPIELER	–%	Keine Wertung möglich.

MEINUNG
GEORG VALTIN

Das logische Zusammenspiel zwischen Aktionen des Spielers und Reaktionen im Spiel überzeugt.

Um Aufbauspiele mache ich normalerweise einen größeren Bogen als John Romero um den Haareschneider. **Rollercoaster Tycoon** ist eine der wenigen Ausnahmen. Denn abgesehen von der allein thematisch unterhaltsamen Spielidee ist vor allem die Umsetzung beeindruckend gut gelungen. Besser als in **Theme Park**, das offensichtlich als Inspiration diente, funktioniert das Zusammenspiel zwischen den Reaktionen der Besucher und den Aktionen des Spielers. Und wenn ich als Kalkulationsidiot mal wieder kein Geld mehr habe, weil ich unbedingt eine kilometerlange Achterbahn gebaut habe, nehme ich halt einen Kredit auf und spiele weiter. Damit bleiben die gefürchteten Spielspaßbremsen unverrichteter Dinge vor meinem Freizeitpark stehen, die leicht angestaubte Grafik fällt angesichts des hohen Unterhaltungswerts kaum negativ auf.

IHRE EXPERTEN

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



Evil Twin

Französische Spiele-Entwickler sind bekannt für ihre kreativen Ideen und dafür, wie sie sie in fantasievolle Computer-Märchen verpacken. Erinnern Sie sich nur an Spiele wie **Heart of Darkness**, **Dark Earth** oder die **Rayman**-Serie. Das herzerfrischende Hüpf- und Knobel-Spiel **Evil Twin** knüpft nahtlos an diese Tradition an. Das Ubi-Soft-Jump&Run vermag mit seiner atmosphärischen Inszenierung aber nicht nur Gemütsmenschen zu verzaubern. Auch hartgesottene Action-Spezialisten sollten einmal ein Auge auf das spleenige Level-Design und die überzeugende Grafikpracht werfen.



Ausgabe: 11/01
Anbieter: Ubi Soft
Preis: ca. DM 80,-

88 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Actionspiele der letzten sechs Ausgaben:

89 Deus Ex (Classics)



Top-Qualität zum Minipreis: Wer das wegweisende Action-Adventure bisher verpasst hat, MUSS jetzt zugreifen.

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. DM 40,-

89 Operation Flashpoint



Der Taktik-Shooter hält sich seit Monaten in unseren Leser-Charts. So viele PC-Games-Leser können nicht irren.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. DM 80,-

88 Evil Twin

Lassen Sie sich nicht täuschen! Ubi Softs modernes Kindermärchen ist alles andere als ein Kinderspiel.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. DM 80,-

87 American McGee's Alice (Classics)



Bisher von vielen PC-Spielern unterschätzt, gibt es Alices fantastisches Wunderland jetzt zum Mitnahmepreis.

Ausgabe: 07/01 | EA Games | Preis: ca. DM 50,-

87 Eurofighter Typhoon



Rage Softwares Action-Flieger verbindet endlich wieder ein tolles Fluggefühl mit einer fesselnden Hintergrund-Story.

Ausgabe: 06/01 | Koch Media | Preis: ca. DM 80,-

Wertung	Spiel	Anbieter	Ausgabe	Preis
86	Dark Project 2: The Metal Age (Classics)	Eidos Interactive	09/01	DM 20,-
85	Star Trek Voyager Elite Force (Classics)	Activision	06/01	DM 60,-
81	Tomb Raider 4: Last Revelation (Classics)	Eidos Interactive	10/01	DM 40,-
80	Panzer Elite Special Edition (Classics)	Jowood	11/01	DM 50,-
79	Adventure Pinball	EA Games	06/01	DM 70,-
78	Sheep, Dog'n Wolf	Infogrames	11/01	DM 80,-
78	Giants Demolition Pack (Classics)	Virgin Interactive	10/01	DM 40,-
77	Alone in the Dark 4	Infogrames	08/01	DM 80,-
76	Red Faction	THQ	10/01	DM 80,-
74	Half-Life: Blue Shift	Vivendi Universal Interactive	08/01	DM 30,-
72	Project Eden	Eidos Interactive	11/01	DM 90,-
72	The Nomad Soul (Classics)	Eidos Interactive	09/01	DM 20,-
70	Zax	Jowood	11/01	DM 90,-
68	Daikatana (Classics)	Eidos Interactive	09/01	DM 20,-
67	I-War 2: Edge of Chaos	Infogrames	09/01	DM 80,-
67	Rune – Halls of Valhalla	Take 2	08/01	DM 50,-
65	Star Trek Elite Force Add-on	Activision	07/01	DM 50,-
63	Evil Dead: Hail to the King	THQ	06/01	DM 80,-
61	Clusterball Extreme	Xtend N. Media	06/01	DM 70,-
58	From Dusk Till Dawn	Modern Games	10/01	DM 70,-

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Spiel	Genre	Anbieter
▲	1	Counter-Strike	Taktik-Shooter	Vivendi
–	2	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Codemasters
▲	3	Unreal Tournament	Ego-Shooter	Infogrames
▲	4	Deus Ex	Action-Adventure	Eidos
▲	5	No One Lives Forever	Ego-Shooter	EA Games
▲	6	Tribes 2	Taktik-Shooter	Vivendi
▲	7	Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Vivendi
▲	8	Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos
▲	9	Red Faction	Ego-Shooter	THQ
▲	10	Mechwarrior 4	Action	Microsoft

Evil Twin

Ein biestig-sympathischer Knirps, Akrobatik- und Actionszenen wie von Jackie Chan und zum Seufzen schöne Grafiken machen aus Evil Twin ein Jump & Run vom Feinsten.



TWO IN ONE Auf Knopfdruck verwandelt sich Cyprien in „Super-Cyp". Für wenige Sekunden kann er so zum Beispiel Stromschläge verteilen.

ALTE SCHULE Wenn die Kamera von der Seite filmt, sieht Evil Twin fast aus wie ein alter 2D-Titel. Oft geschieht das nicht.

Underbed kennt jedermann. Das Land liegt nachts unter Kinderbetten, verschwindet mit dem ersten Sonnenstrahl und taucht abends wieder auf. Böse Monster wohnen da in Sümpfen, auf Wolken oder auf Meeren aus Matsch und in Vulkankratern. Erinnern Sie sich?

Evil Twin holt Sie zurück in Albträume von früher. Jemand macht das Licht aus und die Tür zu, dann beginnt die Freak-Show.

Cyprien, ein kleiner Junge mit roten Zottelhaaren, trabt durch einen Urwald aus knorrigen Bäumen und Schlingpflanzen. Knapp hinter ihm krachen Steine auf den Boden, gespuckt von einem Maikäfer im Schlingerflug. Cyprien dreht sich um, schießt zweimal mit einer Zwille zurück, was wenig bringt, und rennt weiter. Heuschrecke von links! Gerade noch ausgewichen. Cyprien hüpft auf einen umgefallenen Stamm, dann über eine Kluft auf einen Fliegenpilz, und sammelt drei Energiewürfel ein. Sekunden später verwandelt er sich in „Super-Cyp", grinst, erzeugt auf seinem Handteller einen Stromstrahl und jagt seinen Verfolgern Volt ins Chitin, bis die Panzer knacken – Insekten flambiert. Sie legen das Gamepad beiseite, um Luft zu holen.

Andere Szenen spielen im Haus eines fresssüchtigen Riesenclowns, wo Cyprien ein Omelett aus ekelhaften Zutaten kochen muss; in einer mobilen Wolkenstadt, wo er aus Versehen die Kommunikationsleitung des Piloten kappt und so für Depressionen sorgt; auf einem Schiff, das ins Nirgendwo segelt; oder im Turm eines Drachen.

Wie **Rayman 2** ist **Evil Twin** ein 3D-Jump&Run. An schrägen Schauplätzen rennt, springt und klettert Cyprien, immer nach Ihrer Pfeife, durch anspruchsvolle, ästhetisch gestaltete und fantastisch ausgeleuchtete Hindernisparcours. Er krallt sich – bis in die wirre Mähne geschmeidig animiert – an Felskanten fest und zieht sich zu Plateaus hinauf, lässt sich von Luftwirbeln emportreiben, irrt durch Termitenhügel und andere Labyrinthe,

verletzt sich regelmäßig und sammelt deshalb genauso oft Pflaster auf. Zur Steuerung eignet sich ein Gamepad am besten. Per Tastatur können Sie die Turn- und Kampfübungen zwar ebenfalls koordinieren, allerdings ist das weniger komfortabel. Wenn sie noch keine Erfahrung mit vergleichbaren Titeln haben, werden Sie Cyprien ohnehin erst mal unfreiwillige Bauchplatscher antun, ob sie wollen oder nicht. Denn eine frei schwenkbare Kamera zeigt das Geschehen – und an die muss man sich gewöhnen. Später gehen sämtliche Manöver leicht von der Hand.

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS

Evil Twin ist abgedreht und seltsam – gleichzeitig ist es das ausgewogenste und herausforderndste Jump & Run, das Sie kriegen können.

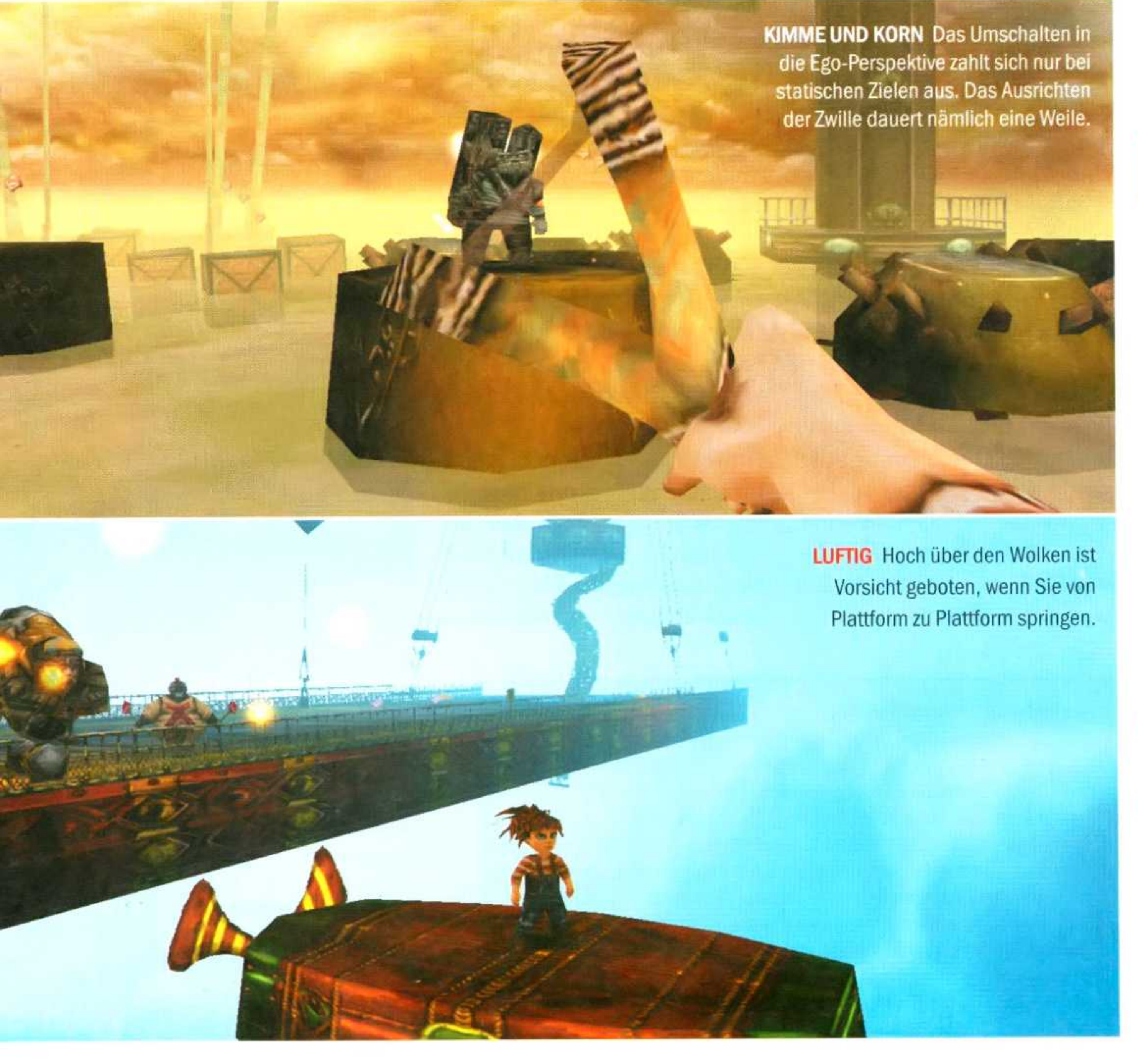
Was soll ich mit dem oh so süßen Rayman und seiner Zuckerwatte-Niedlichkeit, wenn ich Cyprien samt Steinschleuder und Sarkasmus haben kann? Da ist mein Geschmack ziemlich parteiisch. Was besonders schön ist: In **Evil Twin** schluckt mich eine genial-beklemmende Stimmung, wie es sie sonst nur noch in **American McGee's Alice** gibt – getragen von drei Elementen: von bedächtig eingesetzten Hintergrundgeräuschen mit viel Stille dazwischen; von lauernden Melodien, wie sie in Krimis kurz vor dem großen Mord kommen, den man die ganze Zeit kommen gesehen hat; und von verboten schönen Schauplätzen mit skurrilen Bewohnern. Für **Rayman 2** lasse ich zwei gute Argument gelten: Aus der Sicht von Einsteigern verläuft da die Lernkurve deutlich angenehmer. In **Evil Twin** hingegen schießt der Schwierigkeitsgrad nach kurzem Anlauf schon arg steil nach oben. Passagen wie Raymans Kult-Ritte auf Pulverfässern gibt es auch nicht. Das war's dann aber: **Evil Twin** ist im Leveldesign vielfältiger, in der Action krachender und in den Dialogen witziger als die Mitbewerber.

Die Geschichte beginnt in einem Waisenhaus, wo Cyprien wie jedes Jahr einen Geburtstag ohne Eltern feiern soll. Er hasst das und aus Trotz verflucht er alle seine Freunde, die für ihn da sein wollen. Leider gehorcht eine dunkle Kraft aus Underbed aufs Wort, öffnet ein Portal und kidnappt die Jungs. Cypriens imaginärer Gesprächspartner, ein zigarrensüchtiger Teddy, verschwindet gleichzeitig. Solchermaßen alleine gelassen, entschließt sich der Rotschopf zu einer umfassenden Rettungsaktion.

Durchs Portal springt er den anderen hinterher, wird von einem pummeligen Elefanten auf einer Holzschaukel in Empfang genommen und lernt, dass er in Underbed besondere Fähigkeiten hat – wie in der Szene oben beschrieben. Als „Super-Cyp" ist Cyprien nicht nur imstande, Stromschläge zu verteilen. Feuerbälle und Erdbeben gehören auch zu seinem Repertoire. Außerdem springt er doppelt so weit, kann einige hundert Meter schweben und erträgt deutlich mehr Schmerz. Leider hält dieser Zustand nur einige Sekunden an, danach müssen mehr Energiewürfel her.

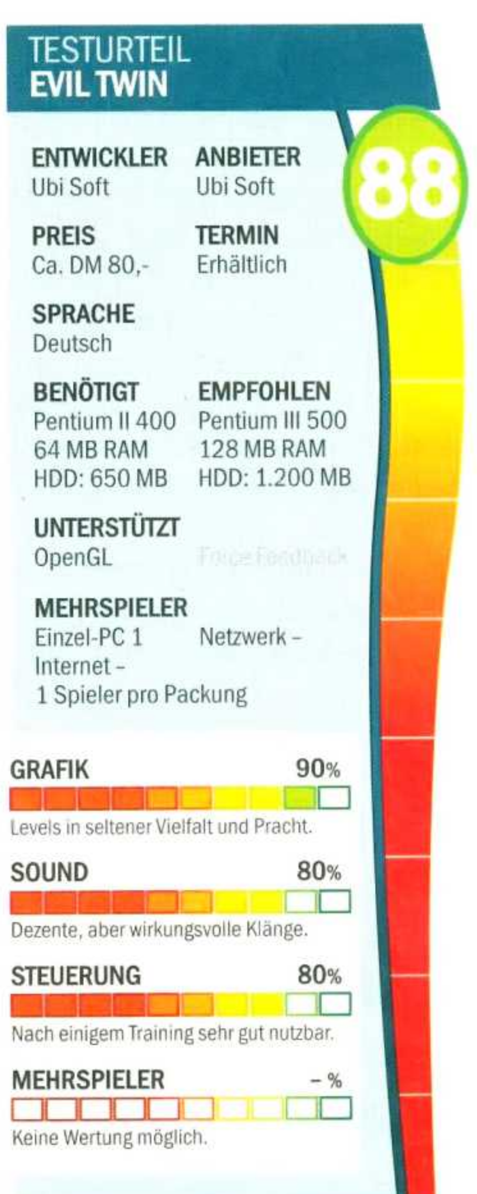
Bevor Cypriens Clique wieder vergnügt im Heim sitzt, erleben Sie auf mehreren Inseln höchst bizarre Abenteuer: Mit Unsichtbarkeitspulver schmuggeln Sie sich in eine Stadt ein, deren unfreundliche, aber doofe Bewohner aus je zwei getrennten Hälften bestehen. Um in den Besitz eines Netzes zu gelangen, fangen Sie für eine hungernde Spinne Moskitos – über Seerosen durch ein ganzes Moor hüpfend. Und mit dem Ziel, sich eine Laterne zu basteln, jagen Sie Glühwürmchen im Inneren eines Mammutbaums.

Underbed ist ein groteskes Land, in dem beinahe alles denkbar ist. Nur Langeweile nicht. DANIEL CH. KREISS



KIMME UND KORN Das Umschalten in die Ego-Perspektive zahlt sich nur bei statischen Zielen aus. Das Ausrichten der Zwille dauert nämlich eine Weile.

LUFTIG Hoch über den Wolken ist Vorsicht geboten, wenn Sie von Plattform zu Plattform springen.



TESTURTEIL
EVIL TWIN

88

ENTWICKLER	ANBIETER
Ubi Soft	Ubi Soft

PREIS	TERMIN
Ca. DM 80,-	Erhältlich

SPRACHE
Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 400	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
HDD: 650 MB	HDD: 1.200 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK	90%
Levels in seltener Vielfalt und Pracht.	
SOUND	80%
Dezente, aber wirkungsvolle Klänge.	
STEUERUNG	80%
Nach einigem Training sehr gut nutzbar.	
MEHRSPIELER	– %
Keine Wertung möglich.	



Zax - The Alien Hunter



DUELL Zax wird von feindlichen Außerirdischen mit Laserkanonen beschossen und rächt sich mit Waffengewalt.



KOPFSACHE Mit eingesammelten Spiegeln lassen sich die blauen Lichtstrahlen in andere Richtungen lenken, um Durchgänge zu öffnen.

Alpha Blending, anisotropisches Filtering und Environment Mapping braucht Zax nicht: **Der Action-Shooter läuft zweidimensional ab.**

Zax jagt Außerirdische und ist selber einer: Wo Menschen eine Nase haben, trägt Zax einen enormen Zinken. Er ist ein ungewöhnlicher, aber sympathischer Held, der Macho-Sprüche klopft, wenn er mit seiner Plasmakanone hantiert. Letzteres passiert, als Zax auf einem fremden Planeten notlandet, wo ihm mutierte Pferdegesichter und Roboter an die Gurgel wollen.

Sie steuern die Figur fortan in einer für heutige Maßstäbe ungewöhnlichen, weil grafisch unspektakulären Vogelperspektive durch zweidimensionale Dschungellandschaften, Höhlen und Eislabyrinthe. Gelaufen wird mit den Cursor-Tasten, die Maus dirigiert dabei das Fadenkreuz. Zwischendurch dürfen Sie den Finger vom Feuerknopf nehmen und Puzzles der Marke „Schlüssel finden, Schalter umlegen, Durchgang freilegen" lösen.

Warum Sie das alles machen, offenbart vor jeder Mission Ihr Bordcomputer, der mit weiblicher Stimme die Situation analysiert: Mal müssen Sie Erz finden, um das bestehende Waffenarsenal durch destruktivere Schießprügel aufzuwerten, dann wieder sollen unterdrückte Ureinwohner befreit, Gegenstände aufgespürt oder Bösewichte vernichtet werden. Sind alle 22 Missionen erledigt, was innerhalb eines Wochenendes zu schaffen ist, verspricht der Mehrspielermodus weiteren Spaß: Ein kooperatives Spiel ohne Story, das obligatorische Deathmatch und eine Capture-the-Flag-Partie sind wählbar. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
ZAX – THE ALIEN HUNTER

ENTWICKLER Reflexive	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Komplett deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HDD: 800 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 450, 64 MB RAM, HDD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 16, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 16

70

GRAFIK 60%
Klasse Ober-, eintönige Unterwelt.

SOUND 60%
Flotte Rhythmen, coole Sprachausgabe.

STEUERUNG 80%
So simpel wie das Spiel selbst.

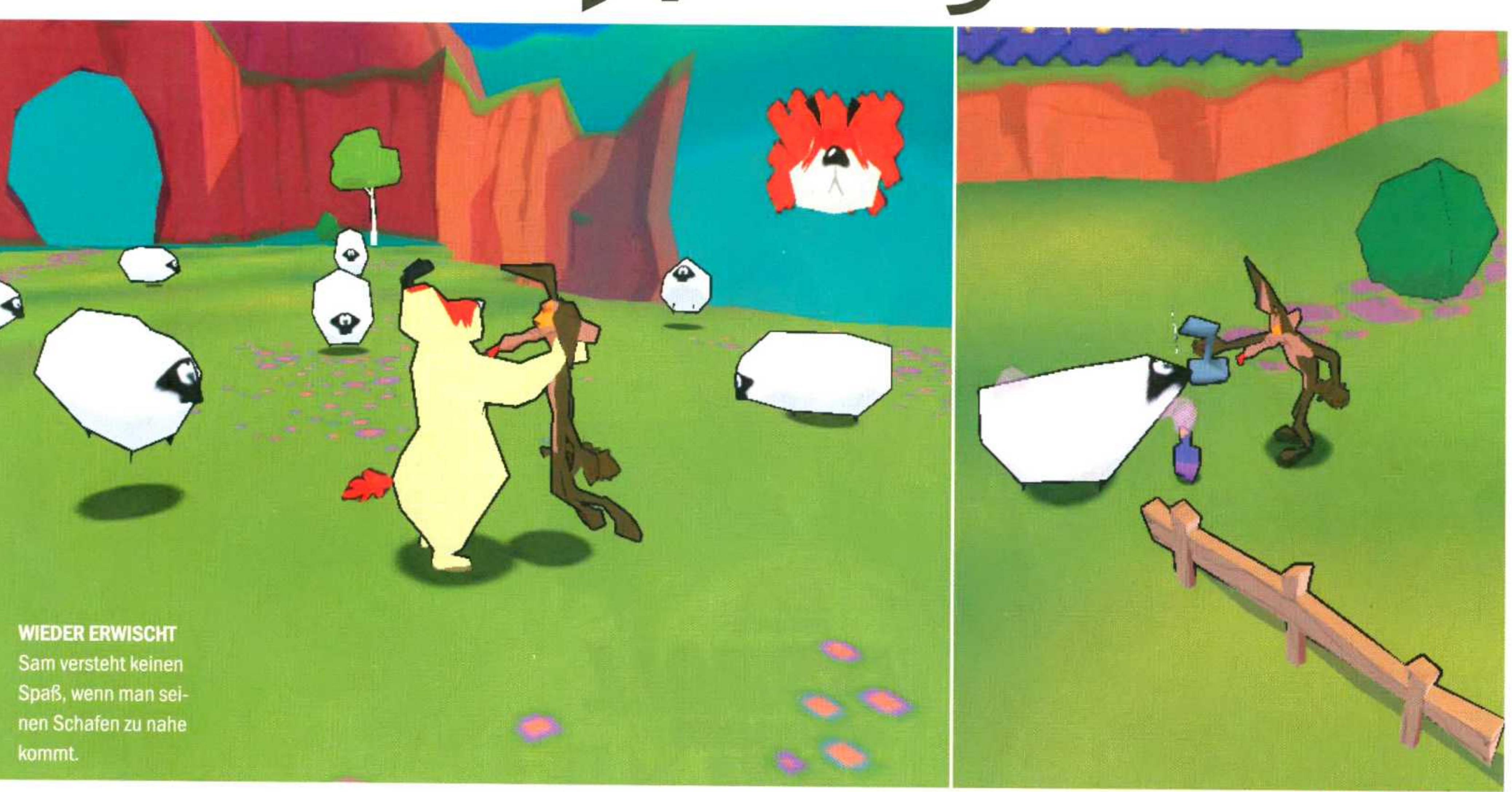
MEHRSPIELER 60%
Ist im 3D-Shooter spaßiger.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Das Programm mit der Sofort-Losspiel-Garantie: Zax ist einfach gut - mit der Betonung auf „einfach".

Vor langer Zeit habe ich Spiele gespielt, die **Zax** ähneln: Aus der Vogelperspektive schießwütige Rambos durch Labyrinthe steuern, wenige Rätsel lösen - das machte Laune! Genau dieses Spielprinzip greift **Zax** auf, allerdings weitaus weniger erfolgreich, als das beispielsweise das entfernt verwandte **Diablo** von Blizzard geschafft hat. Dass ich im Laufe der Zeit nur unterschiedliche Waffen dazubekomme, Grafik-Sets und Spielablauf aber weitestgehend gleich bleiben, bietet mir auf Dauer nicht genügend Abwechslung; mehr Tiefgang (etwa durch Rollenspiel-Elemente) hätte **Zax** gut getan. Dennoch habe ich mich gerne in die grafisch liebevollen Levels gewagt, einfach weil's so herrlich simpel und ohne großes Trara möglich ist. Deswegen ist **Zax** vor allem für jene empfehlenswert, die ohne viel Einarbeitungszeit Spaß wollen.

Sheep, Dog 'n' Wolf



WIEDER ERWISCHT Sam versteht keinen Spaß, wenn man seinen Schafen zu nahe kommt.

KOMBINATIONSGABE Parfüm plus Ventilator, schon strömen die Schafe herbei. Hoffentlich sieht Sam nicht her.

Auf der Seite des **ewigen Verlierers zu sein, macht irrsinnig viel Spaß** - wenn die Verpackung stimmt.

Warner Bros.' Looney Tunes stellen die Vorlagen für das actionreiche Geschicklichkeits- und Denkspiel. In 18 Levels bewacht Sam, der Hirtenhund, eine Herde Schafe, die der vom Spieler gesteuerte Wolf Ralph zu klauen versucht. Dafür stehen ihm zahllose comic-konforme Hilfsmittel zur Verfügung: Raketen zur Fortbewegung, Schafparfüm zum Anlocken von Schafen und vieles mehr. Geliefert werden diese Gegenstände natürlich mittels des ultra-schnellen ACME-Briefkastens und sogar die Stechuhr, die Ralphs und Sams Arbeitstag beendet, darf nicht fehlen. Grafisch entspricht das Spiel genauestens den entsprechenden Episoden der Bunny-Show, auch inhaltlich fühlt man sich in die Zeichentrickwelt versetzt. So ist die Lösung eines Levels nur mit komplizierten Kombinationen aus Lockmitteln, fallenden Felsbrocken, roher Gewalt und etlichem mehr möglich. Kern des Spiels ist es, die Gegenstände an der richtigen Stelle in der richtigen Reihenfolge einzusetzen und niemals in Sams Blickfeld zu geraten. Da dies meist recht schwierig ist und die Comic-Logik nichts mit dem normalen Menschenverstand zu tun hat, wird man des Öfteren von dem Hirtenhund erwischt. Eine ordentliche Tracht Prügel und der Transfer zu einem für die Schafe harmlosen Ort ist die dazugehörige Strafe, den Level muss man aber erfreulicherweise nicht von neuem beginnen.

HARALD WAGNER



TESTURTEIL SHEEP, DOG 'N' WOLF

ENTWICKLER Infogrames	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 1 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 1 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 0, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 0

78

Kategorie	Wertung	Kommentar
GRAFIK	70%	Sieht flach aus, ist dennoch 3D.
SOUND	70%	Knallige Effekte, die auf Dauer nerven.
STEUERUNG	60%	Die Kamera erschwert das Steuern.
MEHRSPIELER	-%	Keine Wertung möglich.

MEINUNG
HARALD WAGNER

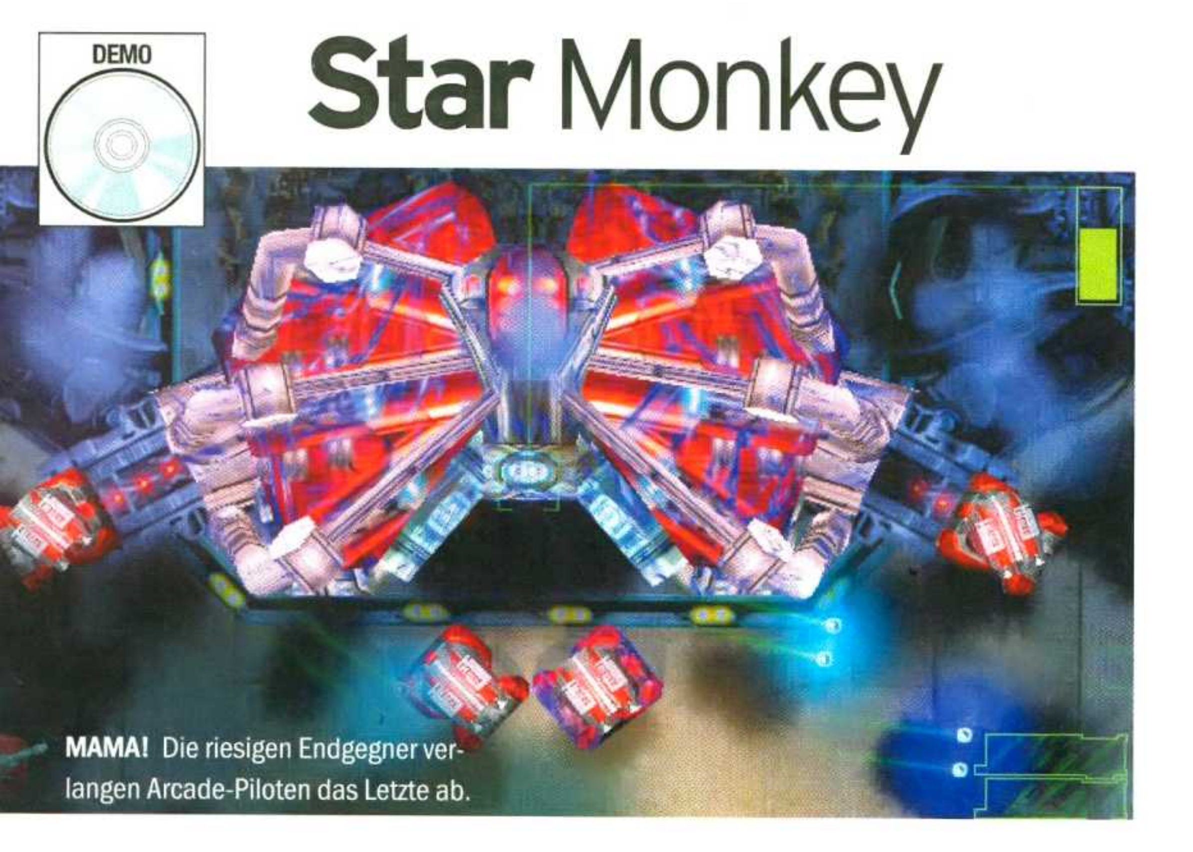


In diesem Spiel machen sogar die Fehler Spaß.

Wer in ein und demselben Level stundenlang von Sam verprügelt wird, muss sich keine Vorwürfe machen. Die abgedrehte Logik erschließt sich selbst eingefleischten Zeichentrickfans erst nach mehrmaligem Hinsehen, außerdem sind die Animationen derart sympathisch, dass man gerne einmal den einen oder anderen Fehler begeht. So albern es auch sein mag, gegen einen mit Straße bemalten Felsen zu rennen, von einem winzigen Piranha gefressen zu werden oder in eine tiefe Schlucht herabzufallen, es macht einfach riesig Spaß. Schließlich ist man hier der Protagonist in einem stilechten Zeichentrickfilm. Aber auch wenn man von dem Comic-Hintergrund absieht, ist **Sheep, Dog 'n' Wolf** ein herausforderndes Geschicklichkeits- und Denkspiel, das etliche Wochen Spielspaß bietet.

DEMO

Star Monkey


MAMA! Die riesigen Endgegner verlangen Arcade-Piloten das Letzte ab.

Die Rückkehr der Daumenkiller: Endlich mal wieder ein **Ballerspiel der alten Schule.**

Die Glanzzeiten von Shoot-'em-Ups wie **R-Type** oder **SWIV** sind zwar seit mindestens zehn Jahren vorbei. Wie viel Spaß das alte „Schieß alles ab, was sich bewegt"-Spielprinzip aber immer noch machen kann, beweist **Star Monkey**. Der Vertikal-Scroller, den Sie leider nur direkt via Internet (www.smallrockets.com) beziehen können, wärmt im Grunde nur Altbekanntes auf. Arcade-Veteranen werden die Gegnerformationen, Levels und Extrawaffen allesamt irgendwo irgendwie schon mal gesehen haben. Die Programmierer haben das simple Konzept aber spielerisch so sauber und grafisch eindrucksvoll umgesetzt, dass die Jagd nach dem Highscore (samt Internet-Rangliste) nicht nur ein Wochenende begeistern kann. Man will einfach immer den nächsten Level, den nächsten Bossgegner sehen. Nur der knackige Schwierigkeitsgrad und der Fakt, dass auch großkalibrige Rechenknechte dann und wann ins Stocken kommen, trüben die Ballerfreuden ein wenig. Mangels Alternativen im PC-Lager sollte sich aber kein Nostalgie-Actionfan das Spiel entgehen lassen. Unbedingt mal die Demo auf unserer CD antesten! RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL STAR MONKEY

ENTWICKLER Small Rockets
ANBIETER Small Rockets
PREIS Ca. DM 35,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch
BENÖTIGT Pentium II 300, 32 MB RAM, HD: 40 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 40 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

75

GRAFIK 70%
Schöne Effekte, manchmal etwas langsam.

SOUND 70%
Der Soundtrack treibt die Action.

STEUERUNG 70%
Mit Gamepad nicht ganz so präzise.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

DEMO

Space Tripper


KNALLBUNT Die Levels sind sehr abwechslungsreich gestaltet.

PFUI SPINNE! Diese mechanische Riesenspinne ist der erste Endgegner, mit dem Sie es aufnehmen müssen.

Pure Action im Weltall erfordert schnelle Reflexe sowie starke Nerven.

Angesichts moderner Titel ist es kaum vorstellbar, dass Spiele wie **Space Tripper** einst die Szene beherrschten. Das ändert sich allerdings schnell, wenn man erst einmal mit dem Ballern angefangen hat. Das Spielprinzip ist ähnlich simpel wie einst in **Space Invaders** und macht ebenso süchtig: Sie steuern ein Raumschiff aus der Draufsicht und schießen damit immer neue Gegner ab, verbessern Ihre Waffen und machen überdimensionale Endgegner platt. Die 14 Levels sind ähnlich wie Plattformen gestaltet und bieten mit durchdachtem Design nie unfaire Bedingungen. Schnelle Reflexe und starke Nerven sind allerdings Pflicht, denn gerade in den späteren Spielabschnitten wimmelt es nur so von Gegnern. Doch egal, ob mit Tastatur oder Gamepad: Sie haben Ihr Raumschiff stets gut unter Kontrolle. Wer sich geschickt anstellt, schafft das Spiel in wenigen, dafür umso intensiveren Stunden. Seinen Preis von circa 25 Mark ist das nur über Internet (www.pompom.org.uk) vertriebene Programm damit allemal wert, zumal Sie das Spiel regelmäßig auf der Jagd nach einem neuen Highscore rauskramen werden. GEORG VALTIN


TESTURTEIL SPACE TRIPPER

ENTWICKLER PomPom
ANBIETER PomPom
PREIS Ca. DM 25,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch
BENÖTIGT Pentium III 400, 64 MB RAM, HD: 25 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 25 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet 1, 1 Spieler pro Packung

74

GRAFIK 80%
Coole Explosionen, schicke Levels.

SOUND 60%
Auf Dauer wird es bissel eintönig.

STEUERUNG 80%
Mit Gamepad und Tastatur gleich gut.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

SELBSTSTÄNDIG Auch wenn der Spieler den Gegner nicht sieht, räumen die computergesteuerten Mitstreiter selbstständig mit ihm auf.



VIDEO

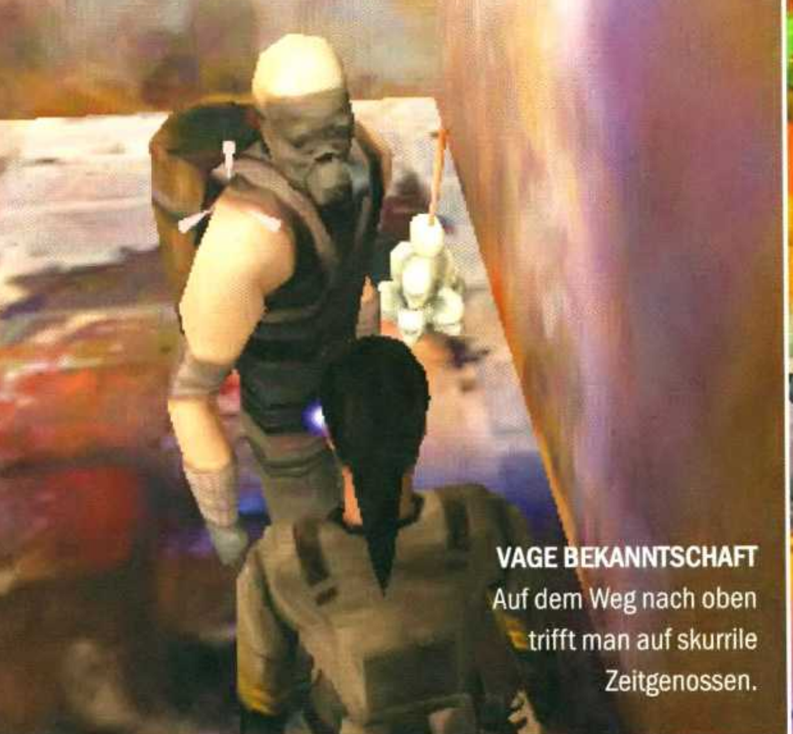
Project **Eden**

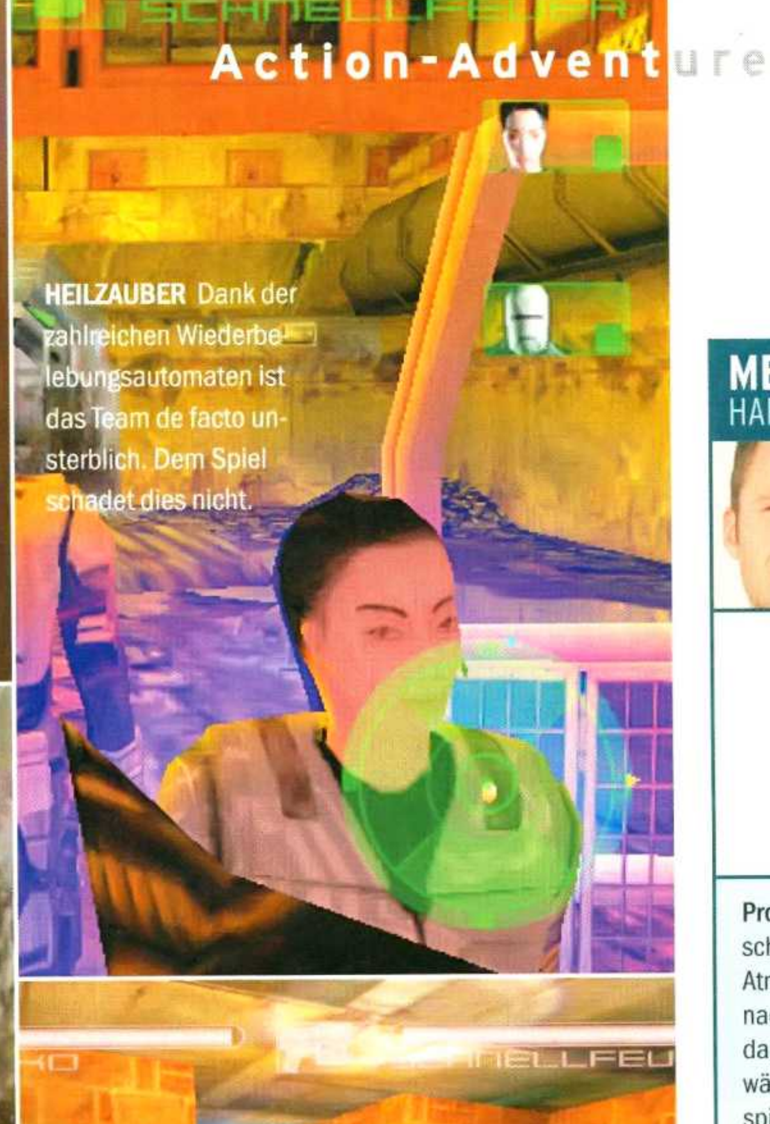
Die Macher von Tomb Raider suchen sich ein zweites Standbein. Mit Project Eden ist Core Design aber nur ein halbherziger Versuch gelungen, **Action mit Adventure und Rollenspiel zu kombinieren.**

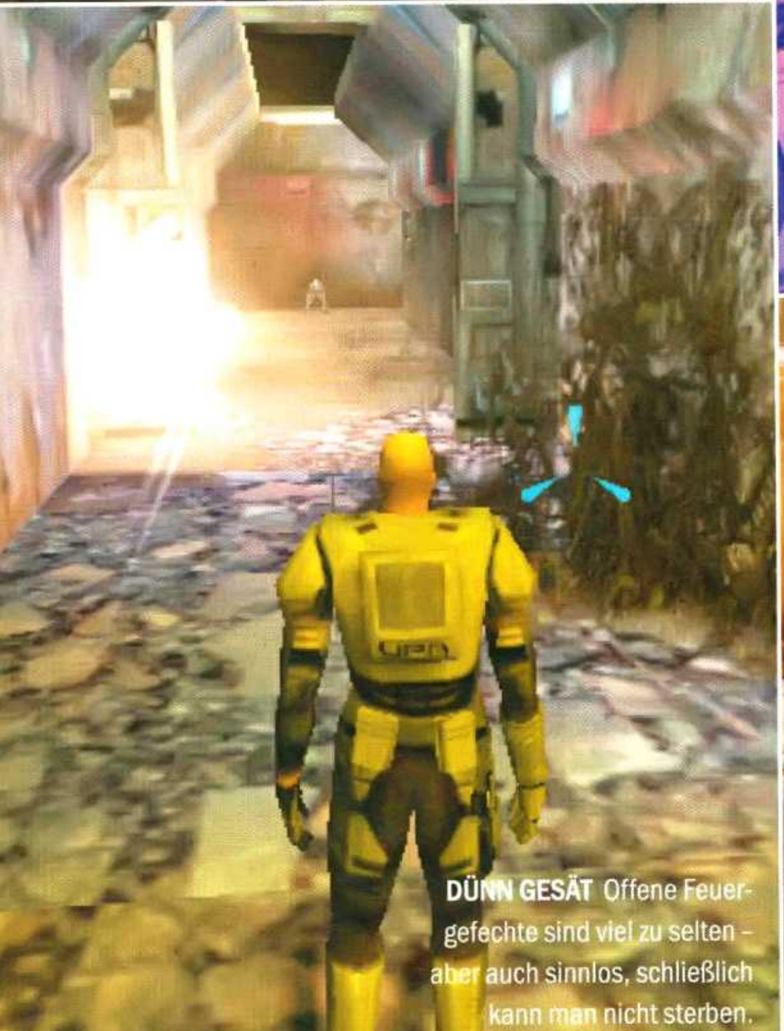
Ein vierköpfiges Team wird in einer fernen Zukunft damit betraut, das Verschwinden einiger Wissenschaftler zu untersuchen. Tief unten, etliche tausend Meter unter den Penthäusern der Wohlhabenden, leben die Armen, die als Fabrikarbeiter schuften müssen. In diesen düsteren Slums sind soziale Konflikte an der Tagesordnung, kriminelle Vereinigungen verstecken sich vor den Behörden und erwartungsgemäß treiben sich hier etliche Verschwörer herum.

Der Spieler, der die simultane Steuerung der vier Sicherheitskräfte übernimmt, sieht sich folgerichtig bald einem dubiosen Ring von Rebellen gegenüber, die auf dem Weg in die oberen Etagen der Stadt eine Spur aus Leichen hinterlassen. Auf der Suche nach den für das Verschwinden der Wissenschaftler Verantwortlichen hinkt man stets einen Schritt hinterher. Erst nach zehn Levels kann man die Bösewichte dingfest und die Welt ein Stückchen lebenswerter machen. Bei der Verbrecherjagd stört vor allem eines: verschlossene Türen. Seien es nun zerstörte Aufzugschalter, elektronisch verschlossene Sicherheitsschotts oder einfach nur eine miserable Architektur – während sich die Verbrecher offenbar mit Leichtigkeit durch die Stadt bewegen, steht das Team des Spielers immer wieder vor Hindernissen. Dabei ist die Orientierung in den weitläufigen Ebenen ohnehin recht schwierig. Die grotesk verwinkelten Gebäudeteile und die sich ständig wiederholenden Grafiken machen es fast unmöglich, zielstrebig von einem Punkt zum anderen zu laufen.

In erster Linie ist **Project Eden** daher ein Labyrinth-Spiel. Die meiste Zeit verbringt man damit, mit einer Spielfigur immer wieder durch die gleichen Gänge zu


VAGE BEKANNTSCHAFT Auf dem Weg nach oben trifft man auf skurrile Zeitgenossen.


HEILZAUBER Dank der zahlreichen Wiederbelebungsautomaten ist das Team de facto unsterblich. Dem Spiel schadet dies nicht.


DÜNN GESÄT Offene Feuergefechte sind viel zu selten – aber auch sinnlos, schließlich kann man nicht sterben.


FEHLERQUELLE Die Kopflampen erhellen nur die Wände. Spielfiguren werden weder angeleuchtet, noch werfen sie Schatten.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Allzu viele spielerische Inhalte sollte man nicht erwarten, auch eine Identifizierung mit den Spielfiguren ist nahezu ausgeschlossen.

Project Eden ist absolute Geschmacksache. Wer eine düstere Atmosphäre schätzt und gerne nachts spielt, dem sei das Spiel dank seiner kühlen Stimmung wärmstens empfohlen. Allzu viele spielerische Inhalte sollte man dabei allerdings nicht erwarten, auch eine Identifizierung mit einer oder gar mit allen vier Spielfiguren ist nahezu ausgeschlossen. Stattdessen begibt man sich mit vier Fremden auf die Suche nach dem Ausgang eines riesigen Labyrinths, was im Laufe der Zeit doch arg an den Nerven zerrt. Hätte Core Design dem Spiel mehr der durchaus unterhaltsamen und herausfordernden Rätsel spendiert, wäre **Project Eden** ein zeitgemäßes Adventure geworden. So aber handelt es sich um ein Musterbeispiel für unterkühltes Spieldesign.

rennen, um einen irgendwo versteckten Durchgang oder Schalter zu finden. Gelegentlich erfährt man durch Gespräche und ab und an sogar durch Logik, wohin man muss. Meist gilt es aber, die gesamte begehbare Fläche Schritt für Schritt abzusuchen. Mit fortschreitender Spieldauer passiert es immer öfter, dass ein einziger Schalter nicht reicht. Dann muss man den Schalterspezialisten seiner Truppe den Schalter drücken lassen, während der Reparaturspezialist an einer anderen Stelle die Türklinke repariert und der Sprengspezialist einen Betonklotz in die Luft sprengt. Allzu häufig sind solche Rätselelemente leider nicht, dafür sind sie vergleichsweise schwierig zu lösen. Hat man Erfolg gehabt, darf man sich zu Recht mit stolzgeschwellter Brust zurücklehnen und den Moment genießen.

Allzu häufig sind die Kombinatorik-Rätsel leider nicht, **dafür sehr schwierig zu lösen**.

Bis man die richtige Kombination und Reihenfolge der Rätselelemente und Teammitglieder gefunden hat, wird der Spieler viel Zeit investiert und so manche Spielfigur ihr Leben verloren haben. Letzteres ist aber nicht weiter schlimm, da sich überall in den Levels Wiederbelebungsautomaten befinden. Nach einem Tod läuft man von dort einfach wieder zum Ausgangsort, was zwar Zeit kostet, aber die in anderen Spielen üblichen Speicher- und Lade-Orgien vermeidet. Gegner sind in **Project Eden** übrigens äußerst selten und darüber hinaus schwach bewaffnet, so dass sie – gerade in Kombination mit den Wiederbelebungsautomaten – keine echte Herausforderung darstellen.

Technisch macht das Programm einen zwiespältigen Eindruck. Die 3D-Grafik beeindruckt einerseits mit ihrer Geschwindigkeit, andererseits wirkt sie detailarm und kalt. Die Steuerung der Spielfiguren ist unkompliziert und durchdacht, gleichzeitig stehen sie sich aber ständig gegenseitig im Weg. Der Mehrspielermodus dagegen ist fast perfekt gelungen: Hier können bis zu vier Spieler miteinander die Verschwörung aufdecken, was sehr unterhaltsam ist, weitaus schneller vonstatten geht und außerdem über die kühle Atmosphäre des Spiels hinwegtröstet. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
PROJECT EDEN

72

ENTWICKLER Core Design	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HDD: 400 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 650, 128 MB RAM, HDD: 680 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 4, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

GRAFIK 60%
Leblos, kalt und zweckmäßig.

SOUND 60%
Sparsame, aber effektvolle Geräusche.

STEUERUNG 70%
Ungewöhnliches und logisches Interface.

MEHRSPIELER 80%
Der kooperative Modus ist spaßiger.

Spiderman



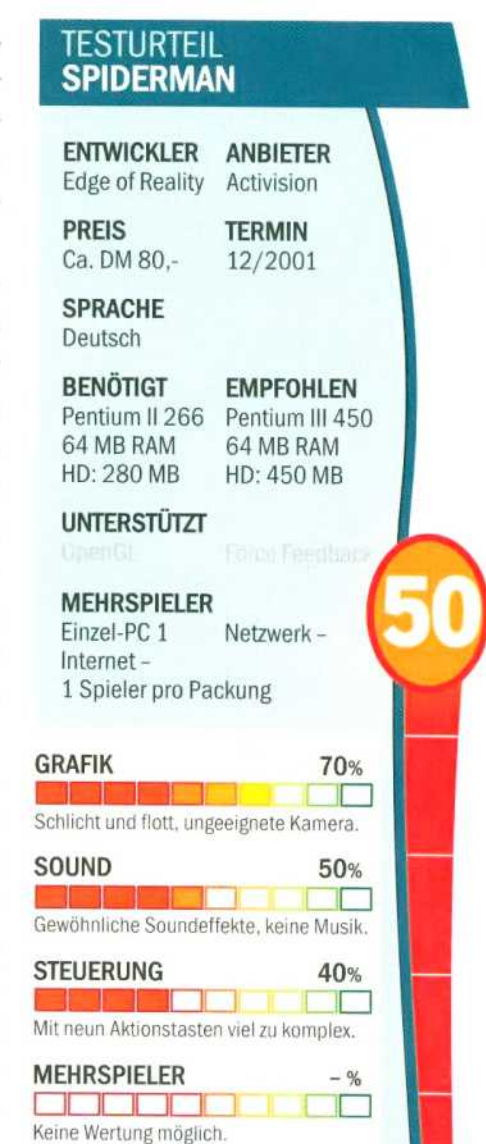
KEINE ATEMPAUSE Wenn Spiderman nicht durch die Lüfte schwebt, kämpft er gegen seine zahlreichen Gegner.

Marvels Insektenheld erlaubt eine Vorstellung der **Qualen, denen sich Konsolenspieler aussetzen.**

Spiderman erlebt im hohen Alter von über 30 Jahren ein grandioses Comeback. Kurz bevor er sich erneut über die Kinoleinwände schwingt, wird er zum zweiten Mal auch auf dem PC Verbrecher jagen. In über 20 Episoden darf sich Spidey an Häuserwänden entlanghangeln, seine Gegner mit Spinnweben einwickeln, sich über finstere Abgründe schwingen und sich gigantischen Endgegnern stellen.

Die Vielzahl der möglichen Aktionen Spidermans sorgen leider dafür, dass der komplette Nummernblock mit Funktionen belegt ist – teilweise sogar mehrfach. Da man unendlich viele Leben hat, kann man sich immerhin viel Zeit zum Üben nehmen, um auch in der Hektik eines Gefechts die richtige Taste zu erwischen.

Technisch zeigt sich das comicartige Action-Adventure typisch konsolenartig: Die Kamera dreht sich automatisch um den Helden herum und schafft es dabei viel zu selten, die im jeweiligen Augenblick wichtigen Objekte zu zeigen. Eine manuelle Kameraführung ist leider nicht möglich. HARALD WAGNER



TESTURTEIL SPIDERMAN

ENTWICKLER Edge of Reality — **ANBIETER** Activision

PREIS Ca. DM 80,- — **TERMIN** 12/2001

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 280 MB — **EMPFOHLEN** Pentium III 450, 64 MB RAM, HD: 450 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK 70% — Schlicht und flott, ungeeignete Kamera.

SOUND 50% — Gewöhnliche Soundeffekte, keine Musik.

STEUERUNG 40% — Mit neun Aktionstasten viel zu komplex.

MEHRSPIELER - % — Keine Wertung möglich.

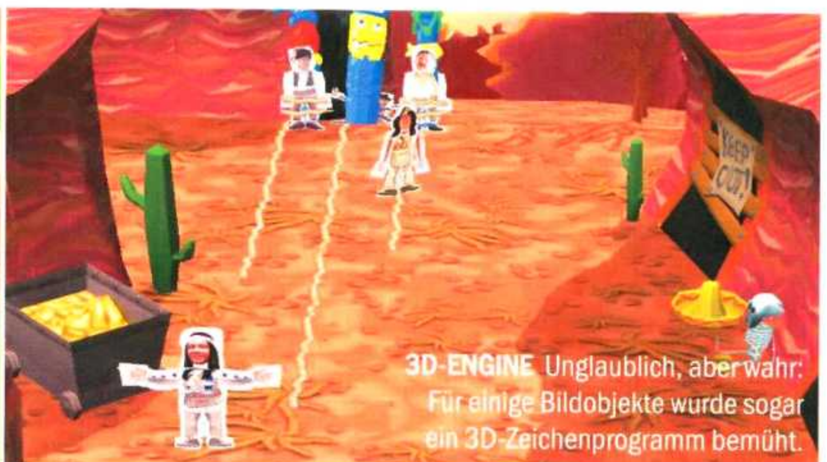
50

DEMO

Der Schuh **des Manitu**



HUMORLOS Die Grafik ist keineswegs witzig, sondern eine Beleidigung für das Auge eines ehrlichen Käufers.



3D-ENGINE Unglaublich, aber wahr: Für einige Bildobjekte wurde sogar ein 3D-Zeichenprogramm bemüht.

Geld her! Nur wenigen Spielen sieht man dieses Motto so leicht an wie diesem.

Gerade einmal vier Wochen Entwicklungszeit benötigte Soft Enterprises für die Erstellung von **Der Schuh des Manitu**. Dass da jemand den „An dem Erfolg des Films will ich teilhaben"-Gedanken hatte, liegt auf der Hand. Die kurze Entwicklungszeit macht sich leider an etlichen Stellen bemerkbar: Das „F-Tasten-Spiel", das die Funktionstasten mit Sprüchen aus dem Film belegt, sucht eine nicht vorhandene Hilfedatei, der Schoschonen-Bildschirmschoner schont zwar schön, besteht aber lediglich aus einigen wenigen Fotografien, und das CD-Menü überdeckt sämtliche Dialogboxen. Dabei gehört das eigentliche Spiel nicht einmal zu den Schlechtesten seiner Art. Ziel ist es, an den Seilen zu ziehen, mit denen Abahachis Freunde an Marterpfähle gefesselt sind. Unterbrochen wird man dabei von bösen Cowboys, bösen Hunden und bösen Stühlen, die mit einem unendlichen Vorrat an Tomahawks bekämpft werden können. Im Gegensatz zur Demo sorgt die 30-DM-Version mit einer steigenden Anzahl von Marterpfählen und Gegnern für Abwechslung, auch die Hintergrundgrafik wird gelegentlich ausgewechselt. HARALD WAGNER

TESTURTEIL DER SCHUH DES MANITU

ENTWICKLER Soft Enterprises — **ANBIETER** Blackstar

PREIS Ca. DM 30,- — **TERMIN** Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium II 300, 32 MB RAM, HD: 94 MB — **EMPFOHLEN** Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 94 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK 10% — Spottet jeder Beschreibung.

SOUND 50% — Mitreißende Filmmusik - daher unpassend.

STEUERUNG 90% — Genial einfach, nur etwas zäh.

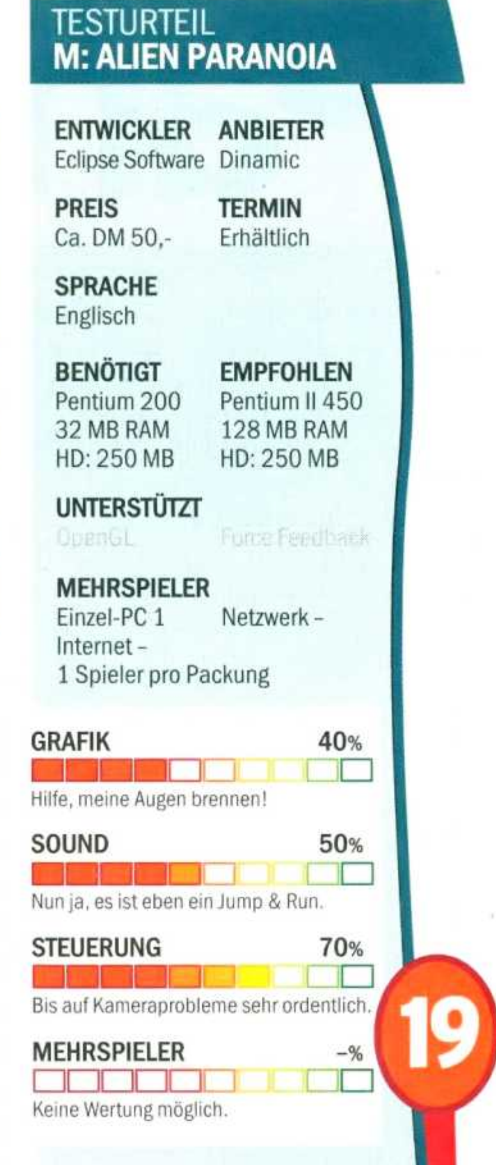
MEHRSPIELER - % — Keine Wertung möglich.

11

M: Alien **Paranoia**


FÄHRE Mit Äpfeln überreden wir eine Wasserschildkröte zur Überfahrt.


HARMLOS Die riesigen Dinos sind eine der wenigen Lebensformen, die M nichts Böses wollen.


TESTURTEIL
M: ALIEN PARANOIA

ENTWICKLER Eclipse Software
ANBIETER Dinamic
PREIS Ca. DM 50,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 450
32 MB RAM	128 MB RAM
HD: 250 MB	HD: 250 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL / Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 · Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung	Kommentar
GRAFIK	40%	Hilfe, meine Augen brennen!
SOUND	50%	Nun ja, es ist eben ein Jump & Run.
STEUERUNG	70%	Bis auf Kameraprobleme sehr ordentlich.
MEHRSPIELER	–%	Keine Wertung möglich.

19

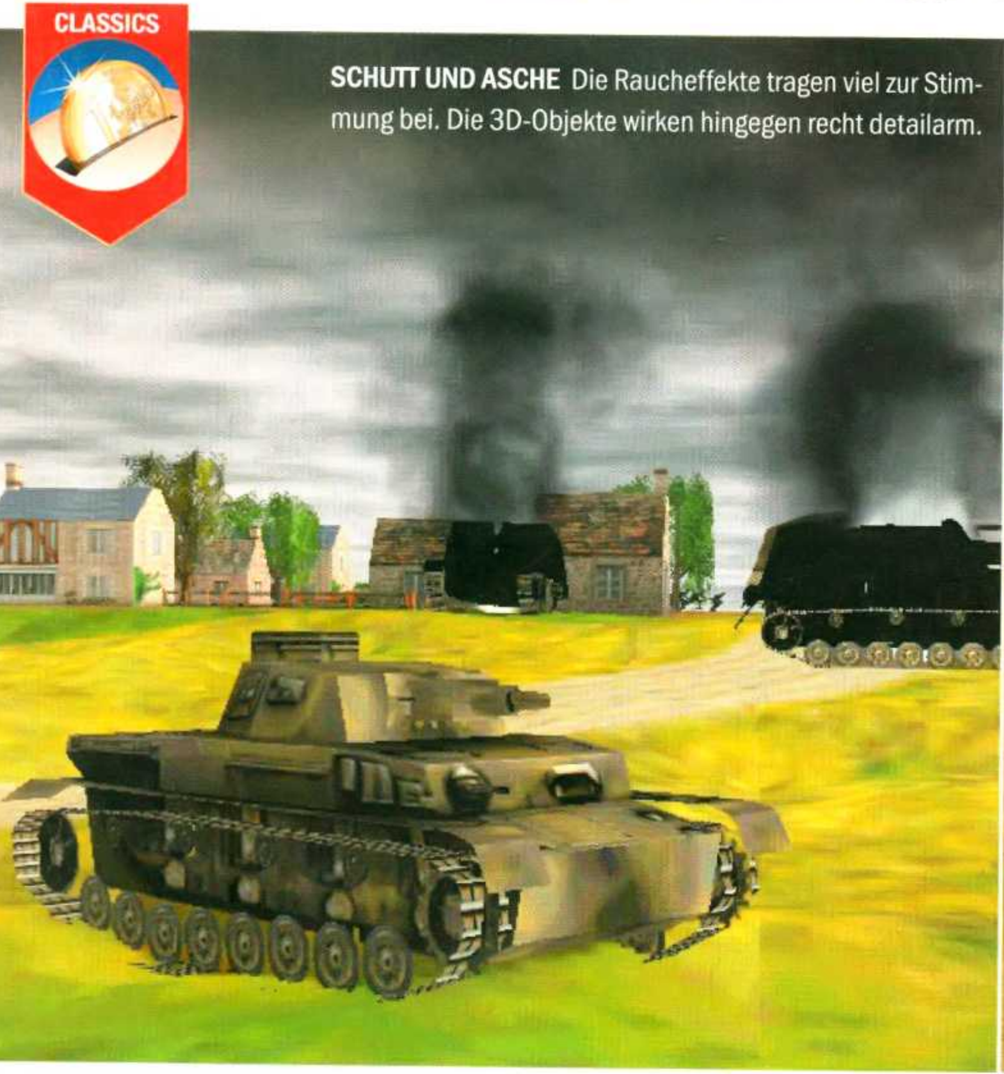
Verfolgungswahn ist richtig: **Zombie-Gegner** rauben den letzten Nerv.

Wo Kinderspiel draufsteht, muss nicht zwangsläufig Kinderspiel drin sein. Das Jump & Run mit dem kurzen Namen **M** ist jedenfalls alles andere als kinderleicht. Trotz „Just-4-Kids"-Logo und bonbonbunter Comic-Grafik. Denn die unzähligen Piranhas, Spuckpflanzen und Spinnen, die dem außerirdischen Titelhelden M auf seiner Suche nach Raumschiffteilen ans Leder wollen, lassen sich dummerweise nicht dauerhaft verscheuchen. Ms Strahlenkanone schickt die Knuddelmonster nur für kurze Zeit ins Reich der Träume. So kleben M ständig Dutzende Gegner an den Fersen, die ihm blitzschnell den Lebenssaft rauben. Auch die für ein 3D-Hüpfspiel gut gelungene Steuerung und die netten Rätsel trösten nicht darüber hinweg, dass **Alien Paranoia** frustrierend schwierig ist. Investieren Sie Ihr Geld lieber in **Evil Twin**. RÜDIGER STEIDLE



CLASSICS

Panzer Elite Special Edition



SCHUTT UND ASCHE Die Raucheffekte tragen viel zur Stimmung bei. Die 3D-Objekte wirken hingegen recht detailarm.



WÜSTE ZERSTÖRUNG Die Ebenen Nordafrikas bieten Panzern nur wenig Deckung. Wer sich hier eingegraben hat, ist kaum zu besiegen.

Seit Jahren konkurrenzlos, kommt die Kombination aus **Simulation und Action** nun deutlich preiswerter daher.

Panzer Elite ist eine akkurate Simulation von Kampfpanzern des Zweiten Weltkriegs. In zwölf Kampagnen mit 80 vergleichsweise kurzen, dafür aber sehr abwechslungsreichen Einsätzen muss man sich mit den Unzulänglichkeiten der 60 Jahre alten Technik auseinandersetzen. So soll man beispielsweise einen Konvoi beschützen, gleichzeitig seine maximal drei Flügelmänner befehligen und dabei dafür sorgen, dass man für die Gegner unsichtbar bleibt. Nebenbei darf man Dörfer besetzen sowie strategisch wichtige Punkte befreien. Dabei sollte man nie den Nachschub aus dem Auge lassen, denn gegen Ende des Krieges werden neue Panzer, Munition und erfahrene Panzerbesatzungen immer knapper.

JoWood hat das Originalpaket deutlich aufgewertet: Neben der ohnehin recht umfangreichen Urversion finden sich zahlreiche neue Einzelmissionen, über 100 weitere Fahrzeuge sowie Landschafts-, Objekt- und Missions-Editoren. Zusätzlich gibt es neue Geräuscheffekte und einige weitere Tools.

Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist damit grandios, allerdings muss man sich mit veralteter Technik zufrieden geben. Die Landschaften sind zwar sehr detailliert, dennoch wirken sie für verwöhnte Augen arg pixelig. Auch der Sound leidet unter dem Alter des Spiels, da er ohne pathetische Musik daherkommt, man aber auch auf den in diesem Spiel wichtigen Raumklang verzichten muss. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
PANZER ELITE SPECIAL ED.

ENTWICKLER Wings Simulation
ANBIETER JoWood
PREIS Ca. DM 50,-
TERMIN 19.10.2001
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HD: 169 MB
EMPFOHLEN Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 776 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

80



GRAFIK 60%
Der Zahn der Zeit hat spürbar genagt.

SOUND 80%
Nur notwendige, dafür akkurate Effekte.

STEUERUNG 80%
Recht komplex, dadurch aber glaubwürdig.

MEHRSPIELER 70%
Nur mit Headset wirklich spaßig.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Wer vor einem Schuss sein Gehirn einschalten kann, dem sei Panzer Elite wärmstens empfohlen.

Auch nach zwei Jahren steht **Panzer Elite** noch immer allein auf der weiten Flur der Panzersimulationen. Das Spiel von Wings Simulations ist ebenso actionlastig wie Novalogics **Armored Fist** und bietet dabei eine unnachahmliche strategische Tiefe. Dank der beigepackten Missionen und vor allem dank der mächtigen Editoren kann man sich mit **Panzer Elite** monatelang beschäftigen. Mit der altbackenen Grafik wird man sich schnell anfreunden, mit der Bedienung eher langsam: Da wollen die Funktionen von knapp 100 Tasten auswendig gelernt werden, die Maus ist hingegen völlig unterbeschäftigt. Wer es also gerne ein wenig komplizierter mag und vor einem Schuss sein Gehirn für ein paar Minuten einschalten kann, dem sei **Panzer Elite** wärmstens empfohlen.





Endlich auch in Deutschland verfügbar

X-Gold enthält sowohl "X - Beyond the Frontier" und das Add-On "X-tension" auf einer CD-ROM als auch eine Vielzahl neuer Features, die erstmals im neuen X-Gold auf CD-ROM gepresst wurden. Und all dies zu einem sensationell günstigen Preis.

DM 19,95*



Weitere PC Games Classics Highlights:

DM 29,95* Monkey Island™ Collection +++ Indiana Jones Adventure Kit +++ DM 39,95* LucasArts Zehn Adventures +++ MTV Sports: Skateboarding +++

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.



IHRE EXPERTEN

DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS

Throne of Darkness

Das Verwandtschaftsverhältnis zu **Diablo** ist unübersehbar – und das ist gut so: Ehemalige Blizzard-Mitarbeiter haben sich unter dem Namen Click Entertainment selbstständig gemacht und in den vergangenen Jahren ein Action-Rollenspiel im Japano-Stil entwickelt. In **Throne of Darkness** toben Ihre Charaktere säbelrasselnd und Zaubersprüche murmelnd durch Gärten und Höhlen, in denen sich Kreaturen der japanischen Mythologie breit gemacht haben. Durch Formationen und auswechselbare Gruppen bekommt **Throne of Darkness** einen taktischeren Touch als vergleichbare Spiele wie **Diablo 2**. Warum es trotz guter Ansätze nur für einen Anfangs-70er gereicht hat? Einfach umblättern – auf der nächsten Seite startet der Test.

Ausgabe: 11/01
Anbieter: Vivendi
Preis: Ca. DM 80,-





73 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Abenteuer-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

91 Diablo 2 Special Edition (Classics)



Die limitierte Sammler-Ausgabe enthält neben dem Bestseller ein 100-seitiges Fanbuch plus eine Making-of-DVD.

Ausgabe: 07/01 | Vivendi Universal | Preis: Ca. DM 50,-

91 Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal



Exzellenter Abschluss der Rollenspiel-Saga: Dramatische Kämpfe, ausgefeilte Charaktere, spannende Quests.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | Preis: Ca. DM 50,-

90 Diablo 2: Lord of Destruction



Riesige Eiswelten, höhere Auflösung, zwei neue Charaktere: umfangreiches Zusatz-Paket für das Action-Rollenspiel.

Ausgabe: 08/01 | Vivendi Universal | Preis: Ca. DM 60,-

86 Vampire (Classics)



Rollenspiel-Liebe auf den ersten Biss: Als Kreuzritter Christophe erleben Sie ein Blutsauger-Epos im 3D-Gewand.

Ausgabe: 11/01 | Activision | Preis: Ca. DM 30,-

84 Final Fantasy 8



Eine der wenigen Serien, die mit fortschreitender Nummerierung besser werden: hinreißendes Japano-Rollenspiel!

Ausgabe: 06/01 | Virgin Interactive | Preis: Ca. DM 50,-

Wertung	Spiel	Anbieter	Ausgabe	Preis
84	Planescape Torment (Classics)	Virgin Interactive	09/01	DM 20,-
81	Grim Fandango (Classics)	THQ	07/01	DM 20,-
81	The Curse of Monkey Island (Classics)	THQ	08/01	DM 20,-
81	Summoner	THQ	06/01	DM 80,-
80	Evil Islands (Classics)	Fishtank Interactive	06/01	DM 30,-
80	Fallout Apokalypse (Classics)	Virgin Interactive	07/01	DM 50,-
80	Indiana Jones Adventure Kit (Classics)	THQ	08/01	DM 30,-
79	Anachronox	Eidos Interactive	08/01	DM 80,-
78	Arcanum	Vivendi Universal Interactive	09/01	DM 70,-
74	Wizards & Warriors (Classics)	Activision	11/01	DM 30,-
73	Throne of Darkness	Vivendi Universal Interactive	11/01	DM 80,-
71	Ultima Online Third Dawn	EA Games	06/01	DM 30,-
67	Dragon Riders	Ubi Soft	08/01	DM 60,-
64	Road to India	Virgin Interactive	10/01	DM 80,-
63	Hollow Earth	Shoebox	06/01	DM 50,-
61	Gorasul	Jowood	10/01	DM 80,-
60	Myst 3	Ubi Soft	10/01	DM 90,-
50	Siege of Avalon	Blackstar Multimedia	07/01	DM 30,-
46	Atlantis 2 (Classics)	Modern Games	10/01	DM 15,-
40	Schizm	Infogrames	08/01	DM 80,-

CHARTS

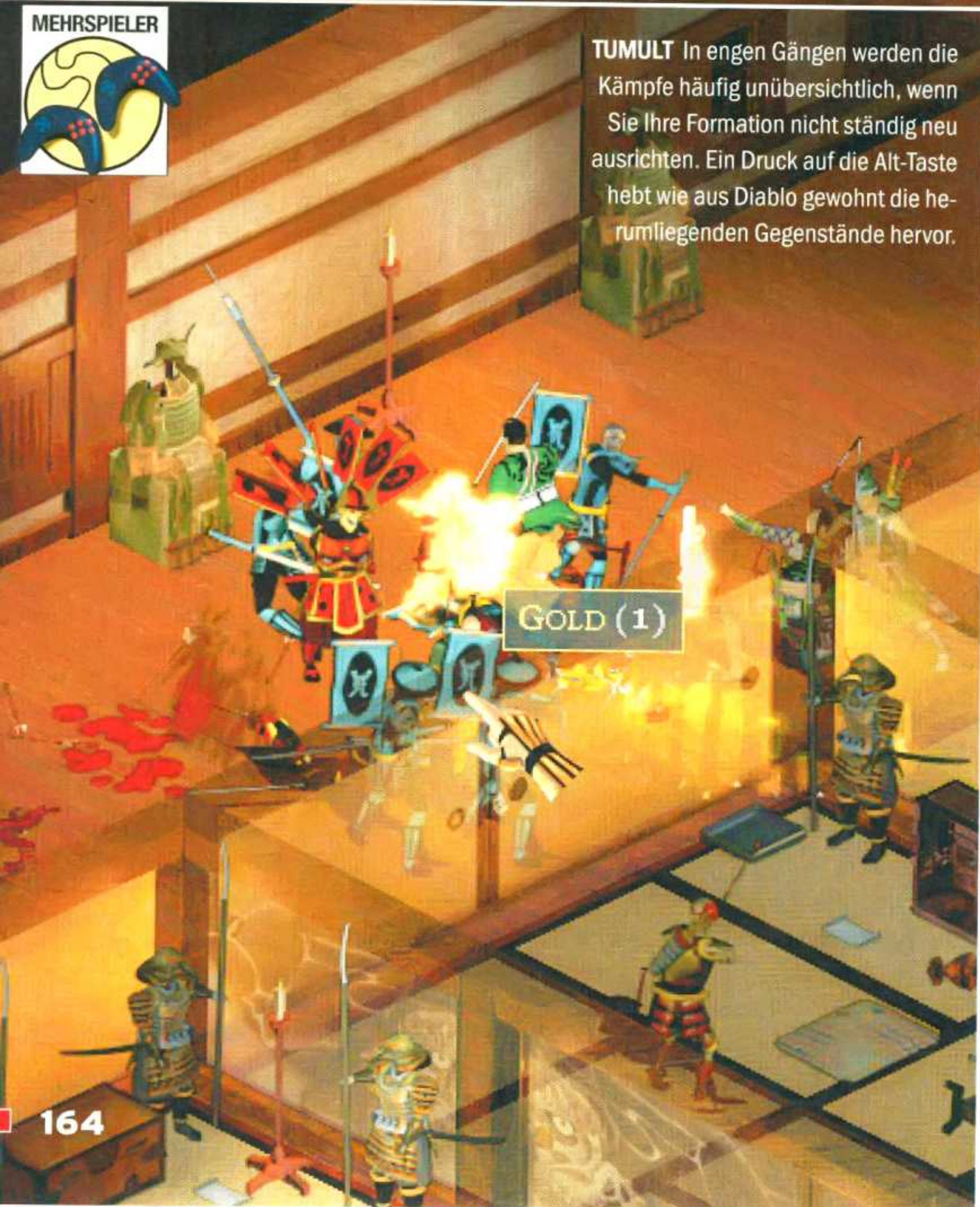
Die beliebtesten Rollenspiele und Adventures der PC-Games-Leser:

Tendenz	Platz	Spiel	Genre	Anbieter
–	1	Diablo 2 Add-on	Action-Rollenspiel	Vivendi
▲	2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
▼	3	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi
▲	4	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
▼	5	Baldur's Gate 2 Add-on	Rollenspiel	Virgin Interactive
–	6	Anachronox	Rollenspiel	Eidos Interactive
▲	7	Planescape Torment	Rollenspiel	Virgin Interactive
▲	8	Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Activision
–	9	Icewind Dale	Rollenspiel	Virgin Interactive
▼	10	Flucht von Monkey Island	Adventure	Electronic Arts

VIDEO

Throne of **Darkness**

MEHRSPIELER



TUMULT In engen Gängen werden die Kämpfe häufig unübersichtlich, wenn Sie Ihre Formation nicht ständig neu ausrichten. Ein Druck auf die Alt-Taste hebt wie aus Diablo gewohnt die herumliegenden Gegenstände hervor.

Das Spielprinzip von Diablo, eine Party wie in Baldur's Gate und jede Menge japanische Mythologie – was auf dem Papier noch prima klingt, **leidet in der Praxis unter ärgerlichen Schnitzern im Detail.**

In der fernöstlichen Provinz Yamato geht es drunter und drüber. Der Dunkle Kriegsherr hat einen ziemlichen Hals auf die Götter und erschafft eine Legion von Untoten, mit der er marodierend durch die Dörfer zieht. Pech für ihn, dass er kurz vor dem finalen Triumph eine kleine Gruppe renitenter Soldaten übersieht. Man sieht **Throne of Darkness** gleich zu Beginn an, wer hier Pate gestanden hat. So frappierend ähnelte noch kein **Diablo**-Klon dem großen Vorbild. Das fängt bei der Iso-Perspektive an, zieht sich über die diversen Charakter- und Inventarbildschirme und findet bei den Quick-Slots ein altbekanntes Ende. Eigentlich kein Wunder, denn das Entwicklerteam von Click Entertainment rekrutiert sich zu einem großen Teil aus ehemaligen Blizzard-Mitarbeitern und werkelte bereits eifrig am ersten Teil der **Diablo**-Reihe mit. Die Kalifornier haben

KALT WIRD'S Gegen besonders starke Gegner wirkt der Einfrieren-Zauberspruch des Magiers Wunder. Die Nahkämpfer haben mit dem derart kaltgestellten Monster leichtes Spiel.

OBERWELT Ausflüge in die umliegende Landschaft sind im Kaufpreis von Throne of Darkness bereits enthalten.

sich eine Menge vorgenommen – schließlich soll die japanisch angehauchte Monster-Hatz nicht nur eine dreiste Kopie des großen Vorbilds sein. Insbesondere der Multiplayer-Modus beschreitet Neuland: Bis zu 35 Spieler vermöbeln sich in einer tollen Variante des „King of the Hill"-Modus via Internet oder Netzwerk. Dabei schließen Sie sich entweder einer der vier Zitadellen an oder übernehmen die Rolle des Dunklen Kriegsherrn. Ihre Tage als Einzelkämpfer sind aber auch im Einzelspielermodus gezählt. Sieben Samurai mit unterschiedlichen Fähigkeiten stehen zur Auswahl, gleichzeitig steuern dürfen Sie vier, der Rest wartet im Ruheraum – dem so genannten Daimyo – auf seinen Einsatz und kann jederzeit ins Getümmel geworfen werfen. Das eröffnet taktische Möglichkeiten: Angenommen, Sie haben Ihren Magier auf offensive Blitzmagie spezialisiert, treffen auf ein Monster mit hoher Resistenz gegen diese Art von Zauberei und beißen sich die Zähne aus – was nun? Der **Diablo**-Spieler guckt in die Röhre, der **Throne of Darkness**-Zocker tauscht den Knaben einfach gegen den Berserker aus und stellt fest, dass eine gut geschärfte Klinge eben manchmal durch nichts zu ersetzen ist. Damit dies auch so bleibt, steht Ihnen ständig ein eigener Schmied zur Verfügung, der nicht nur Waffen und Rüstungen repariert, sondern bei Bedarf auch magische Gegenstände für Sie zusammenzimmert. Der Dritte im Bunde ist der Priester, der auf Wunsch Elixiere braut und magische Gegenstände identifiziert. Das Herzstück eines Action-Rollenspiels sind die hektischen Echtzeit-Kämpfe und leider zeigt **Throne of Darkness** hier erste Schwächen. Wenn es nach Click geht, behalten Sie dank verschiedener Angriffsformationen ständig den Überblick. Das klappt auch recht gut – zumindest bis sich die Wege gabeln und Sie die Richtung wechseln müssen. Samurai können vielleicht Blitze beschwören und Shurrikans werfen, wenn es aber darum geht, sich selbstständig umzudrehen, geraten sie in Teufels Küche. Gerade in verwinkelten Dungeons müssen Sie so alle naselang die Formation neu justieren oder damit leben, dass Ihre Fernkämpfer ungewollt als Kanonenfutter verheizt werden. Apropos verheizt: Der Tod ist in **Throne of Darkness** nicht von Dauer. Sollte einer Ihrer Streiter das Zeitliche segnen, stecken Sie ihn einfach zurück ins Daimyo, wo er sich rasch wieder regeneriert. Problematisch wird die Geschichte mit dem Daimyo erst dann, wenn einer Ihrer Charaktere einen Gegenstand findet, den ein Samurai auf der Ersatzbank gut gebrauchen könnte. Dann gilt es nämlich, einen aktiven Helden zurück in den Ruheraum zu schicken, den Bedürftigen in die Party aufzunehmen, den betreffenden Gegenstand zu tauschen und am Schluss die Charaktere wieder zu wechseln. Die Krone der unverständlichen Design-Schnitzer gebührt aber der Speicherfunktion. Gerade mal ein Spielstand steht zur Verfügung – für ein Rollenspiel ist das in der heutigen Zeit viel zu wenig. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Das Japan-Flair gefällt mir wesentlich besser als die immer gleichen mittelalterlichen Burgen.

Voller Vorfreude habe ich **Throne of Darkness** installiert und den tollen Vorspann genossen. Zwanzig Minuten später war mir die Lust gründlich vergangen und es keimte der Verdacht auf, dass irgendwer bei diesem Action-Rollenspiel die Action vergessen hat. Dass sich der Eindruck zumindest teilweise relativiert hat, liegt daran, dass zwischen dem ganzen Formationenjustieren, Gegenständetauschen und Partymitgliederverschieben eigentlich ein sehr ordentliches Spiel versteckt ist – man muss es nur finden. Reichlich Einarbeitungszeit vorausgesetzt, können Profis mit dem dunklen Thron eine Menge Spaß haben. Besonders Leid tut es mir um den erfrischend unverbrauchten Schauplatz: Das Japan-Flair gefällt mir wesentlich besser als die immer gleichen mittelalterlichen Burgen.

TESTURTEIL
THRONE OF DARKNESS

ENTWICKLER	ANBIETER
Click Entertainment	Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 80,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 266 32 MB RAM HD: 500 MB	Pentium III 500 128 MB RAM HD: 1.000 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet 35 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 35

73

GRAFIK 70%
Solide Iso-Optik mit tollen Zaubereffekten.

SOUND 70%
Gute FX, auf Dauer eintönige Musik.

STEUERUNG 60%
Umständlich und nicht konfigurierbar.

MEHRSPIELER 80%
Motivierende King-of-the-Hill-Variante.

ENDGEGNER Der erste harte Brocken ist dieser Magier im Burghof. Nur mit der richtigen Taktik ist der Kerl zu knacken.



FLEISSIGER NPC Beim Schmied dürfen Sie sich die verschiedensten Waffen und Rüstungen basteln. Für genügend Klimpergeld repariert er auch Ihre Ausrüstung.





Anarchy Online



QUAL DER WAHL An diesen Missionsterminals lassen sich verschiedene Aufträge generieren, die stets anders ausfallen.



HANDKANTEN Unsere weibliche Kampfsportexpertin beherrscht zwar nicht den Umgang mit Laserkanonen, kickt und boxt aber kräftiger.

Bug-Plage bekämpft: Mit Patches, die das futuristische Online-Rollenspiel Anarchy Online endlich spielbar machen.

Wären Sie gern ein glatzköpfiger Fettwanst mit Bierbauch? In **Anarchy Online** können Sie einer sein, dürfen aber auch auf eine zarte Elfengestalt mit Langhaarfrisur ausweichen oder den muskelbepackten Trenchcoat-Träger mit **Matrix**-Sonnenbrille verkörpern – die Charaktererschaffung lässt so viele visuelle Freiheiten, dass sich nur wenige Figuren auf dem futuristischen Planeten Rubi-Ka gleichen. Wichtiger als diese Äußerlichkeiten, weil es Einfluss auf die Fähigkeiten Ihrer Spielfigur nimmt, ist aber die Wahl von einem der insgesamt zwölf unterschiedlichen Berufe: Als Agent sind Sie wandlungsfähig, als Söldner besonders geschickt im Umgang mit der Laserkanone und als Doktor wichtiges Standbein einer Gruppe, die sich in die von Monstern verseuchte Welt wagt. Und die ist wunderschön anzusehen: Baufällige Ruinen, dichte Dschungellandschaften, futuristische Hightech-Städte oder endlose Einöden bilden den attraktiven Rahmen der dreidimensionalen Zukunftskulisse. Letztere dürfen Sie im Gegensatz zu Verants **Everquest** alleine erkunden, ohne gleich am ersten Gegner zu krepieren. Das flexible Fähigkeitensystem macht auch zauberkundige Charaktere überlebensfähig, die nicht über einen herkulischen Bodyguard verfügen. Dabei gibt's immer was zu tun: Per Missionsgenerator lassen sich unbegrenzt viele Aufträge erstellen, die Sie auf Wunsch ohne Gruppenzwang lösen. Kostenfaktor: 20 Mark im Monat. THOMAS WEISS

TESTURTEIL ANARCHY ONLINE

ENTWICKLER Funcom
ANBIETER Bigben
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch

BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 750 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 256 MB RAM, HD: 750 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet Unbegrenzt, 1 Spieler pro Packung

81

GRAFIK 80%
Das schönste Online-RPG bis jetzt.

SOUND 80%
Klänge harmonieren mit Atmosphäre.

STEUERUNG 50%
Erst nach Eingewöhnung verständlich.

MEHRSPIELER 80%
Macht in der Gruppe am meisten Spaß.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Funcoms Online-RPG taugt trotz hoher Komplexität auch als Snack für zwischendurch.

Will ich **Everquest** spielen, muss ich mir viele Stunden Zeit nehmen: um auf die Regeneration meines Manas zu warten oder aufs Auftauchen meines Wunschgegners. **Anarchy Online** macht es mir einfacher. Wenn ich für ein halbes Stündchen ins stimmungsvolle Zukunftsszenario eintauchen will, kann ich das tun: Missionen lösen, Monster bekämpfen, den Charakter aufwerten, Spaß haben – alles geht wunderbar zügig vonstatten, ohne dass ich stundenlang auf Ereignisse hoffen muss. Dass **Anarchy Online** trotzdem nicht gerade einsteigerfreundlich ist, liegt an seiner Komplexität: Bis man das umfangreiche Fähigkeitensystem durchschaut hat, sorgen ein Überangebot an Menüs und eine teilweise verkorkste Steuerung für Frust. Wäre die Benutzeroberfläche besser, hätten wir uns durchaus zu einer höheren Wertung hinreißen lassen – dennoch bleibt **Anarchy Online** unterm Strich eines der derzeit besten Online-Rollenspiele.


Haltung: 10. Technik: 10. Und für alle, die wissen wollen, welchen Preis unser Turmspringer bekommen hat: medaillenreife DM 649,–*
Gold für iiyama, Gold von iiyama: Testsieger, Award-Winner, Best-Buys, echte Schätzchen. Preis vom Kleinsten, sonst vom Feinsten!
Küsschen für die Sieger
Bussi, Bussi,
BOSS!
buy iiyama
19'' S900MT1
48,3 cm-FST-Bildröhre,
0,26 mm Lochmaske,
30 - 95 kHz, TCO 99.
iiyama
cool blue.
www.iiyama.de
Gebührenfreie Infoline: (0800) 100 34 35

Vampire: Die Maskerade - Redemption



COOLNESS Der Sprung vom Mittelalter in die Gegenwart ist eine der großen Stärken von Vampire.

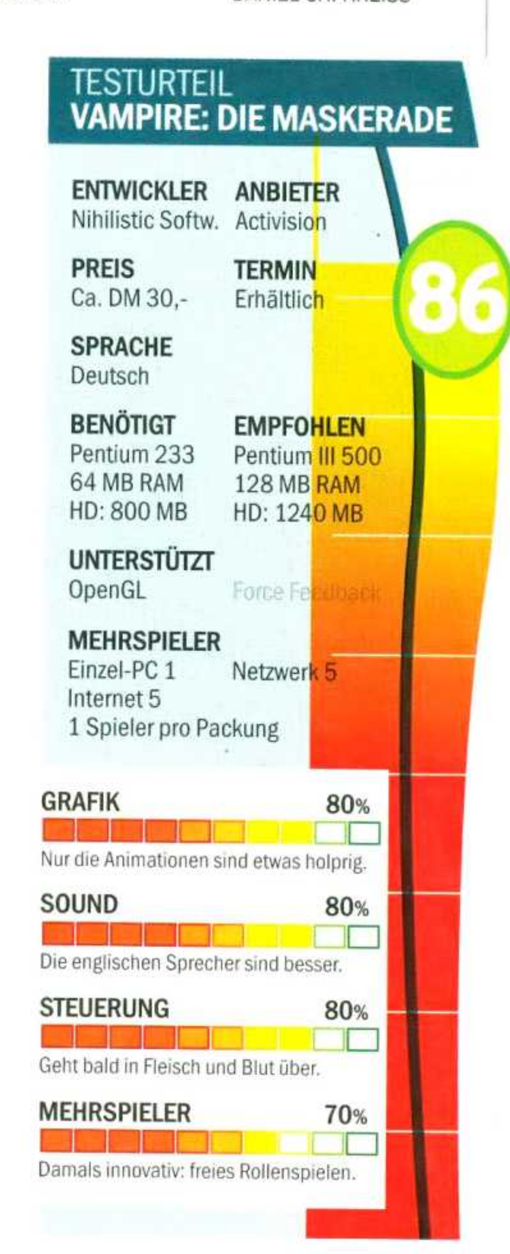
Eine mitreißende Liebesgeschichte, die **Action und Rollenspiel** mixt.

Als ein Biss den Kreuzritter Christophe zum Vampir macht, glaubt er, seine große Liebe, die Nonne Anezka, verloren zu haben. In dunklen Gassen, in Tropfsteinhöhlen und in gotischen Kathedralen lässt der Verbitterte seine Wut an anderen Mondscheinkreaturen aus, bis er Anezka unerwartet wiedersieht.

Vampire spielt sich wie ein 3D-**Diablo** – Feinde bekämpfen Sie mit Mausklick-Stakkati und der Hilfe wechselnder Begleiter, danach sammeln Sie Beute ein. Doch die eigentliche Faszination zieht dieses Action-Rollenspiel aus seiner Handlung, die wie ein Kinofilm verpackt ist: Die Charaktere haben in dramatischen Gesprächen viel Platz, um Kontur zu kriegen, Ortswechsel werden genauso oft wie schnell vollzogen und der Spannungsbogen zeigt bis zum Ende nach oben.

Ein besondere Clou ist die Aufteilung der Story in Mittelalter und Gegenwart. Während Christophe zu Beginn mit Schwertern und Hellebarden fuchtelt, greift er später auf Schrotflinten, Pistolen und Flammenwerfer zurück.

DANIEL CH. KREISS


TESTURTEIL
VAMPIRE: DIE MASKERADE

ENTWICKLER Nihilistic Softw.	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. DM 30,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 233, 64 MB RAM, HD: 800 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 1240 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 5, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 5

86

GRAFIK 80%
Nur die Animationen sind etwas holprig.

SOUND 80%
Die englischen Sprecher sind besser.

STEUERUNG 80%
Geht bald in Fleisch und Blut über.

MEHRSPIELER 70%
Damals innovativ: freies Rollenspielen.

Wizards & Warriors



Echten Rollenspielern ist **Grafik doch schnurzpiepe.** Oder nicht?



GRAU IN GRAU Optisch ist Wizards & Warriors alles andere als ein Leckerbissen.

Das Rollenspiel **Wizards & Warriors** hatte leider das Pech, fast gleichzeitig mit dem Genre-Champion **Baldur's Gate 2** in den Regalen zu landen. So fiel nur einigen wenigen eingefleischten Kerker&-Drachen-Liebhabern auf, dass da eine faszinierende Fantasy-Welt auf Besucher wartete. **Wizards & Warriors** folgt der Tradition klassischer Computer-Rollenspiele der **Wizardry**- und **Might & Magic**-Serie: viele Kämpfe, unzählige Quests mit teils knackigen Puzzles, ein ausgefeiltes Charaktersystem und eine gewaltig große Umgebung. Leider steht das Rollenspiel aber in allen Belangen hinter den Top-Titeln aus dem Hause Interplay oder Blizzard zurück. Figuren und Landschaft sehen grauslich aus, den Mischmasch aus Echtzeit und Runden in den Kämpfen haben die Entwickler nicht gänzlich durchdacht, die Bedienung erschließt sich nur nach intensivem Handbuchstudium und die Story zerfleddert in Dutzenden Mini-Abenteuern zusehends. Wenn Sie aber schon jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen kennen und Bhaal viele tausend Tode gestorben ist, sollten Sie **Wizards & Warriors** eine Chance geben. **Diablo**-Fans werden damit allerdings nicht glücklich.

RÜDIGER STEIDLE



SICHERER HAFEN In Städten versorgen Sie Ihre Truppe mit Essen, Schwertern oder Zaubersprüchen.


TESTURTEIL
WIZARDS & WARRIORS

ENTWICKLER Heuristic Park	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. DM 30,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HD: 880 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 880 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

74

GRAFIK 50%
Trotz Direct 3D einfach nicht zeitgemäß.

SOUND 60%
Leider zu wenig musikalische Abwechslung.

STEUERUNG 60%
Verlangt einige Einarbeitung.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.


Mittendrin statt nur dabei
DSF

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE]   HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]



AKTUELLE KAUFTIPPS

NHL 2002

Die kanadische EA-Sports-Niederlassung schafft es immer wieder, die erfolgreiche Eishockey-Serie jedes Jahr ein Stückchen besser zu machen – mal mehr, mal weniger. In der neuesten Fassung haben die Entwickler zwar wieder die Optik etwas aufpoliert, ansonsten beschränken sich die Neuerungen aber auf die Präsentation der eisigen Mannschaftsduelle. Zugaben wie der NHL-Sammelkarten-Modus oder neue Kamera-Features machen **NHL 2002** noch mehr zu einem Fan-Artikel, bringen das Gameplay aber wenig voran. Da war die letztjährige Version deutlich innovativer. Wer also bereits **NHL 2001** im Laufwerk stecken hat, kann auch noch ein Jahr auf **NHL 2003** warten.

Ausgabe: 11/01
Anbieter: EA Sports
Preis: Ca. DM 90,-

89 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: die besten Sport-Spiele der letzten sechs Ausgaben

89 NHL 2002



Sich jedes Jahr zu verbessern, ist schwer. Trotzdem ist **NHL 2002** das beste Sportspiel, das Sie derzeit kaufen können.

Ausgabe: 11/01 | EA Sports | Preis: Ca. DM 90,-

87 Madden NFL 2002



Viele kleine Verbesserungen und phänomenale Optik: ein Muss für jeden Action- oder Simulations-Sportler.

Ausgabe: 10/01 | EA Sports | Preis: Ca. DM 90,-

87 Grand Prix 3: Saison 2000



Mit den Saisondaten 2000 bringt das Add-on endlich auch eine deutlich bessere Sound-Qualität.

Ausgabe: 09/01 | Infogrames | Preis: Ca. DM 40,-

86 Grand Prix 3 (Classics)

Fahrspaß pur zum Classic-Preis! Neben **F1RC** die beste Formel-1-Simulation, allerdings in der 98er-Saison.

Ausgabe: 09/01 | Infogrames | Preis: Ca. DM 40,-

82 Superbike 2000 (Classics)



Schnäppchen-Jäger sollten in der Motorrad-Rennserie „SBK" auf Zeitenjagd gegen clevere Computergegner gehen.

Ausgabe: 06/01 | EA Sports | Preis: Ca. DM 30,-

Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
78	Extreme Biker (Classics) Vivendi Universal Interactive	07/01	DM 30
77	UEFA Challenge Infogrames	06/01	DM 80
74	STCC 2 EA Games	06/01	DM 80
73	Open Kart Virgin Interactive	09/01	DM 80
73	Anstoss Action Infogrames	07/01	DM 80
73	MTV Sports Skateboarding (Classics) THQ	06/01	DM 40
70	Tiger Woods PGA Tour 2002 (Classics) EA Sports	10/01	DM 30
69	Bleifuss (Classics) Virgin Interactive	10/01	DM 15
69	Train Simulator Microsoft	10/01	DM 120
67	4x4 Evolution (Classics) Take 2	08/01	DM 20
67	Roland Garros 2001 Cryo	07/01	DM 80
64	Leadfoot Take 2	09/01	DM 50
61	Fly! 2 Take 2	09/01	DM 80
61	Roland Garros 2000 (Classics) Koch Media	08/01	DM 25
58	King of the Road Infogrames	08/01	DM 80
58	Speedboat Raser Europa Koch Media	06/01	DM 70
48	Europa Raser Infogrames	08/01	DM 65
40	Eracer Koch Media	06/01	DM 80
33	Team Telekom Euro Tour Cycling Dinamic Multimedia	10/01	DM 60
30	Paris Dakar Rally Acclaim	11/01	DM 90

CHARTS

Die beliebtesten Sport- und Rennspiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Spiel	Genre / Anbieter
▲	1	FIFA 2001	Fußball-Simulation | EA Sports
▼	2	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation | Ubi Soft
▲	3	Need for Speed: Porsche	Rennspiel | EA Games
–	4	Grand Prix 3	Formel-1-Simulation | Infograme
▲	5	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sport | Activision
▲	6	TOCA 2	Rallye-Simulation | Codemaster
▲	7	NHL 2001	Eishockey-Simulation | EA Sport
▼	8	Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation | Codemaster
▲	9	F1 2000	Formel-1-Simulation | EA Sports
▲	10	MB Truck Racing	Rennspiel | THQ







NHL 2002

Ice, Ice, Baby! Pfeilschnelle Pucks, fliegende Fäuste und kreischende Fans sorgen in NHL 2002 für **Eishockey-Feeling der Extraklasse.**



AUTSCH! Kaum schauen die Unparteiischen weg, verpasst der Schwede seinem Gegenspieler jenseits vom Geschehen eins mit dem Schläger.

Angesichts des hervorragenden Vorgängers hat es **NHL 2002** nicht gerade leicht, neue Akzente zu setzen. Dennoch haben es die Entwickler auch in der neuen Auflage geschafft, das Spiel weiterzuentwickeln, und legten das Hauptaugenmerk dabei auf Atmosphäre sowie die Präsentation, überarbeiteten diverse Schwachpunkte und packten zusätzliche Features in die Eishockey-Wundertüte. Wie immer mit dabei: zahlreiche Spielmodi, vom freundschaftlichen Vergleich über die komplette Saison, Playoffs, eigene Turniere bis hin zum Shootout. Fast alle genannten Varianten stehen auch im Mehrspielermodus an einem PC, im lokalen Netzwerk oder über Internet zur Verfügung. Über die virtuelle Lobby von Electronic Arts' Online-Angebot EA.com findet man Spielpartner aus aller Welt oder darf sogar diversen Ligen beitreten. Profis werden diese Möglichkeiten besonders schätzen, da sie nur in Partien gegen menschliche Zocker eine echte Herausforderung finden. Zwar bietet **NHL 2002** vier verschiedene Schwierigkeitsgrade und jede Menge Schieberegler, um relevante Parameter und Optionen zu konfigurieren. Gleichwertige Spielpartner finden **NHL**-Kenner wie in den Jahren davor nur in gleich Gesinnten. Der eigentliche Verlauf einer Partie wird in Form einer „Game Story" präsentiert, die wichtige Aktionen nochmals zeigt und zusammenfasst.

Als neues Feature gibt es nun so genannte NHL-Sammelkarten. Diese können Sie gegen Punkte eintauschen, die Sie für bestimmte Aktionen im Spiel erhalten. Die zu bewältigenden Aufgaben sind dabei in vier Schwierigkeitsgrade eingeteilt. Auf Level 1 gilt es etwa, ein Tor zu schießen, zehn Pässe in einem Drittel anzubringen oder zehn Schüsse auf den gegnerischen Kasten abzugeben. Deutlich anspruchsvoller ist die Liste der schwierigsten Missionen: „Verwandle den ersten Schuss



ZU GUT NHL-Veteranen werden diese Game Story in Partien gegen den Computer des Öfteren sehen.

in ein Tor" oder „Erziele mit zwei Spielern einen Hattrick" geht ja noch, allerdings sind Vorgaben wie „Gewinne den Stanley Cup drei Mal in Folge" und „Erziele 1.000 Karriere-Assists mit einem erstellten Spieler" nur von besonders ausdauernden **NHL**-Fans zu schaffen. Gelingen Ihnen die geforderten Aktionen, erhalten Sie je nach Schwierigkeit eine bestimmte Punktzahl. Je 2.000 kostet ein Satz von zehn NHL-Sammelkarten, die nicht nur fein säuberlich in einem Album abgelegt werden. Einige schalten zusätzliche Jubelanimationen frei, andere machen Easter Eggs verfügbar und lassen etwa alle Spieler mit überdimensionalen Köpfen über das Eis flitzen. Meistens ziert aber das Konterfei eines NHL-Stars die Karte. Ist der entsprechende Spieler in Ihrem Team, verbessert der Einsatz der Karte temporär die Fähigkeiten. Unter die Rubrik „Features, die die Welt nicht braucht" fällt die neue Konter-Kamera. Stürmen Sie mit einem Akteur allein auf den gegnerischen Torhüter zu, wird das Geschehen verlangsamt, auf das Duell Torwart gegen Angreifer gezoomt und ein dramatisches Herzschlaggeräusch eingespielt, um das einzigartige Feeling dieser Situation zu verdeutlichen. Wer es störend findet, darf diese Option deaktivieren.

In Sachen Sound und Grafik legten die kanadischen Entwickler bei **NHL 2002** noch eine Schippe drauf. Die Menümusik ist eingängig rockig und lässt die Füße automatisch mitwippen. Die akustischen Effekte sind absolut stimmig, egal ob Pfostenkracher oder in die Bande krachende Akteure, und der Hallensprecher gibt gewollt dümmliche Sprüche wie „Dont trust the smiling Penguin" zum Besten. Michael Leopold (Premiere World) und Ex-Profi Rick Amann kommentieren das Geschehen kompetent und intensiv. Amann lässt dank seiner kanadischen Abstammung gern auch mal englische Wortbrocken einfließen. Sätze wie „Das war nicht gut, das war greaaaat!" sind aber eher witzig als peinlich. Für TV-Atmosphäre sorgen entsprechende Kamera-Einstellungen in den Spielpausen und der Schwenk ins Publikum.

> In Sachen **Sound und Grafik** legten die kanadischen Entwickler bei der diesjährigen Version von NHL noch eine Schippe drauf.

Ein Zoom auf eine kleine Zuschauergruppe verdeutlicht die jeweilige Stimmung in der Halle. Schießt die Heimmannschaft ein Tor, rasten die Fans aus, tanzen mit albernen Hüten auf den Sitzen. Landet der Puck im eigenen Netz, reagieren die Einheimischen mit Buhrufen und setzen die Schmoll-Textur auf. Das werden einige Käufer aufgrund einiger Mängel, die seit der letzten Version noch nicht ausgemerzt wurden, auch machen. So lassen sich immer noch Treffer von bestimmten Positionen („Hot Spots") erzielen, Spieler bleiben am Tor hängen und das Verhalten der Mitspieler, etwa beim automatischen Reihenwechsel, gibt Rätsel auf. Das Gameplay ist noch genauso arcadelastig wie im Vorgänger, aber eine Simulation gab die **NHL**-Serie ohnehin noch nie ab. Unterm Strich ist **NHL 2002** ein vorzügliches Spiel und für Sammler und Erstkäufer uneingeschränkt empfehlenswert. GEORG VALTIN

MEINUNG
GEORG VALTIN



Trotz kleiner Mängel ist NHL 2002 ein erstklassiges Sportspiel und sorgt mit zusätzlichen Features für neue Motivation.

NHL 2002 ist ohne Frage ein geniales Teil Software. Die Fülle an Optionen, Spielvarianten, Teams und Konfigurationsmöglichkeiten lässt kaum Wünsche offen. Allerdings hat sich am Gameplay kaum etwas verändert, was den sehr guten Gesamteindruck trübt. Andere Unstimmigkeiten kommen hinzu: Warum erzielt man im höchsten Level kaum rausgespielte Tore, weil der Keeper alles hält? Warum gibt es keinen gescheiten automatischen Reihenwechsel? Warum bleiben Spieler genauso am Tor hängen wie im Vorgänger? Klar, oft sind das nur Kleinigkeiten, aber wenn die Entwickler ihren offensichtlichen Drang zum Perfektionismus konsequenter umsetzen würden, hätte ich keinen Grund mehr zu meckern. Insgesamt war der Sprung von **NHL 2000** zu **NHL 2001** größer und brachte die Serie weiter nach vorn.

TESTURTEIL NHL 2002

89

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Komplett deutsch
BENÖTIGT Pentium II 200, 32 MB RAM, HD: 100 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 256 MB RAM, HD: 370 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk 2, Internet 2, 2 Spieler pro Packung

GRAFIK 90%
Bei guter Hardware ein Augenschmaus.

SOUND 90%
Musik und Soundeffekte passen perfekt.

STEUERUNG 90%
Konstant gut und frei konfigurierbar.

MEHRSPIELER 90%
Für Profis der einzig wahre Modus.

MEHRSPIELER

Paris-Dakar Rally



SCHIERER UNSINN Durch diese nur wenig bewachsenen Gebiete haben die Spieldesigner engste Kurven gelegt.

SCHIER UNGLAUBLICH Der Jeep fährt sich fast genauso wie ein Motorrad – mit dem einzigen Unterschied, dass der Jeep leichter umfällt.

TESTURTEIL PARIS-DAKAR RALLY

ENTWICKLER Broadsword
ANBIETER Acclaim
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 450, 128 MB RAM, HD: 850 MB
EMPFOHLEN Pentium 1.000, 128 MB RAM, HD: 950 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK 60%
Hübsch, aber viel zu langsam.

SOUND 50%
Übliche Motorgeräusche - Durchschnitt.

STEUERUNG 20%
Wegen der langsamen Engine unbrauchbar.

MEHRSPIELER - %
Keine Wertung möglich.

30

Wenn Jutta Kleinschmidt ihren Namen auf ein Rallye-Spiel klebt, darf man **etwas ganz Besonderes** erwarten.

In der Tat unterscheidet sich Acclaims Rennspiel von anderen Rallye-Simulationen: Mit 900 MByte Festplattenspeicher und 128 MB RAM sind die Mindestanforderungen derart hoch, dass man einen echten Augenschmaus erwarten muss. Doch selbst Highend-Rechner können nur eine allenfalls durchschnittliche Grafik bieten. Und bei Wiederholraten von gerade einmal zwei bis drei Bildern pro Sekunde kommt weder Spielspaß noch Fahrgefühl auf. Letzteres ist besonders ärgerlich, da man sein Fahrzeug nicht exakt steuern kann und es keine erkennbaren Unterschiede zwischen Jeep, Quad, Buggy und Motorrad gibt – jedes Fahrzeug fährt sich völlig identisch. Immerhin teilt man sich mit bis zu 400 Konkurrenten die engen und unsinnig verschlungenen Pisten, die landschaftlich nicht allzu reizvoll sind und die (was bei der Rallye Paris-Dakar unzutreffend ist) auch keine Abkürzung zulassen. HARALD WAGNER

MEHRSPIELER

Die Schlümpfe:
Auf die Plätze, fertig, los!



KARGE SCHLUMPFWELT Die Landschaften entsprechen zwar denen der Comic-Welt, dennoch ist die Grafik eine Spur zu leer.



POSITIONSGERANGEL Hart kämpfen die Schlümpfe nicht. Im Konfliktfall stecken sie schnell zurück.

Leuchtend blau und quietschvergnügt präsentiert sich das Rennspiel der Schlümpfe für junge Spieler.

Auf zwölf Rennstrecken in und um Schlumpfenhausen fahren die Schlümpfe eine Meisterschaft aus. Wie in Rennspielen der Machart eines **Mario Kart** liegen auf der Piste einige Powerups zum Einsammeln herum, mit denen das Fahrzeug schneller oder unverwundbar gemacht werden kann. Letzteres ist dringend notwendig, denn die Schlümpfe sind in diesem Spiel alles andere als pazifistisch: Sie schießen aus vollen Rohren, um den jeweiligen Spitzenreiter von seiner Position zu verdrängen. Zwar werden nur Pilze durch die Gegend geworfen und ernsthafte Schäden trägt niemand davon, dennoch ist **Auf die Plätze, fertig, los!** erstaunlich gewalthaltig. Die Strecken sind kurz und verschlungen, die Gegner relativ stark und die Fahrzeuge sehr einfach zu fahren. Unterschiedliche Modelle gibt es nicht, so dass man sich sehr bald an das einfache Fahrmodell gewöhnt hat – und sodann jedes Rennen gewinnt. Wer älter als sieben Jahre ist, sollte sich von dem Spiel nicht mehr als unterhaltsame zehn Minuten erwarten. HARALD WAGNER



TESTURTEIL DIE SCHLÜMPFE

ENTWICKLER A2M
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. DM 70,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HD: 16 MB
EMPFOHLEN Pentium 300, 32 MB RAM, HD: 494 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk -, Internet -, 2 Spieler pro Packung

GRAFIK 60%
Sehr flott, aber eine Spur zu fade.

SOUND 70%
Aus dem TV bekannte Schlumpfmusik.

STEUERUNG 60%
Sehr einfach und gefühllos.

MEHRSPIELER 70%
Dank Splitscreen härtere Gegner möglich.

65

BOROS



Wiggles

Klein und niedlich anzusehen – der erste Eindruck der Wiggles täuscht. **Diese Zwerge haben's faustdick unter der Mütze.**

Die Wiggles sind emsige Arbeiter – aber nur, wenn man sich auch gut um sie kümmert. Wer seine Zwerge ewig Überstunden schieben lässt, die Ernährung vernachlässigt oder den Arbeitern zu wenig Freizeit zugesteht, wird schon bald mit Streik bestraft. Auf den ersten Blick könnte man meinen, **Wiggles** sei wenig komplex und einfach zu durchschauen. Weit gefehlt – hinter der niedlichen Kulisse verbirgt sich ein Aufbau-Strategiespiel, das es in puncto Komplexität mit so ziemlich jedem anderen Genrevertreter aufnehmen kann. In unseren Tipps zeigen wir Ihnen, wie Sie die kleinen Racker bei Laune halten und sich den Weg in die Tiefen der Unterwelt bahnen. Der ausführliche Technologie-Baum umfasst alle Gebäude und Produkte der Wiggles. So sehen Sie auf einen Blick, was alles erforscht und gebaut werden kann, wie viel Erfahrung erforderlich ist und wie viel Energie bereitstehen muss. Wir wünschen viel Spaß bei der Jagd nach den sechs Ringen, die Odins entlaufenden Höllenhund Fenris wieder in Ketten legen sollen. Glück auf!



Myst 3: Exile

Myst 3 stellt Sie vor allerlei knifflige Rätsel, deren Lösung nicht immer auf der Hand liegt. Knobeln und Tüfteln ist gefragt: Sie müssen Zahnräder drehen, Klötze verschieben und Schalter umlegen – und das natürlich in der richtigen Reihenfolge. Damit Sie Ihre Reise durch die geheimnisvoll-düstere Welt Amateria genießen können, haben wir sämtliche Puzzles für Sie entschlüsselt und in einer Komplettlösung zusammengestellt.



Commandos 2

In der Extra-Beilage der letzten Ausgabe haben wir Sie durch die Tücken der ersten Missionen geführt. Die Missionslösungen bezogen sich allerdings auf den Schwierigkeitsgrad „Normal" und nicht – wie angegeben – auf „Schwer". Diesen Monat geben wir Ihnen für die letzten vier Missionen ausführliche Taktiken an die Hand und verraten Ihnen außerdem die Fundorte aller Bonushefte. Diesmal natürlich alles im Schwierigkeitsgrad „Schwer".



Stronghold

Der gelungene Mix aus Aufbauspiel und Echtzeit-Strategie verlangt Ihnen einiges ab: Schnell herrschen aufgrund von Bevölkerungsexplosionen oder Misswirtschaft große Hungersnöte. Außerdem sind wichtige Rohstoffe oft nur in kleinen Mengen vorhanden oder liegen weit entfernt. Zu guter Letzt werden Sie auch noch regelmäßig durch feindliche Heerscharen bedroht. Wir zeigen Ihnen, wie Sie in **Stronghold** die Oberhand behalten.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. **Diablo 2: Lord of Destruction**
2. **Commandos 2**
3. **Operation Flashpoint: Editor**

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Diablo 2: Lord of Destruction – Neue Set-Gegenstände
2. Diablo 2: Lord of Destruction – Runenwörter
3. Diablo 2: Lord of Destruction – Neue Unique Items

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



Mech
Commander 2

Es gibt eine nicht gerade ehrenvolle, aber dennoch effektive Methode, eine nahende Truppe von Gegnern leicht und ohne Verluste auszuschalten:

Wählen Sie einen Mech mit viel Panzerung aus und stellen Sie Ihre restlichen Mechs hinter diesem auf. Die anrollenden Feinde – egal, ob Mechs oder Fahrzeuge – greifen nur den ersten Mech an, weil sie ihn als Erstes sehen. Laufen Sie nun mit dem Mech Ihren Feinden etwas entgegen, um sicherzugehen, dass jede feindliche Einheit das Feuer auf ihn eröffnet hat. Nun ergreifen Sie mit Ihrem Mech die Flucht. Die Gegner nehmen sofort die Verfolgung auf. Sie bewegen sich dabei aber in der Regel nur im Schritttempo, deshalb holen sie Ihren Mech nie ein. Die Gegner sind allerdings auch nicht so schlau, andere Einheiten anzugreifen. Daher können Sie mit dem Rest der eigenen Lanze zwischen den Gegnern umherlaufen und sie bequem nacheinander erledigen, ohne Schaden zu nehmen. HAUKE FUHRMANN

NHL 2002

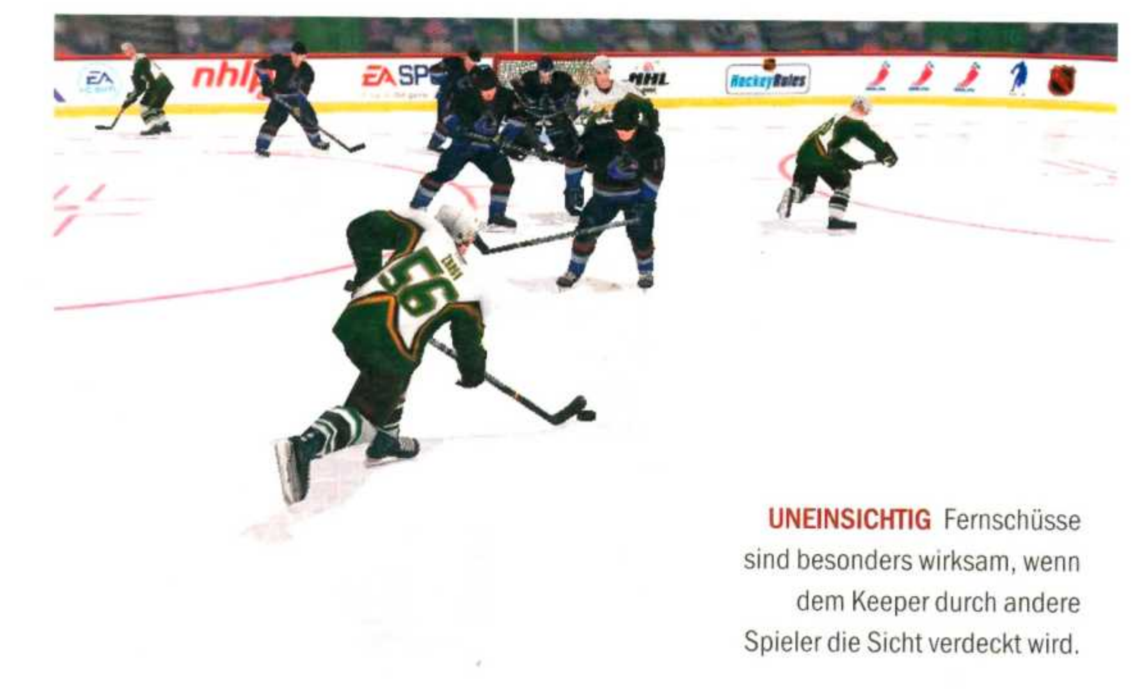
1. Lassen Sie Ihre Spieler ruhig regelmäßig von der blauen Linie schießen. Der Torhüter lässt den Puck oft nur abprallen, woraus sich gute Chancen ergeben.

2. Da der automatische Reihenwechsel nicht immer logisch funktioniert, ist es sinnvoller, auf Manuell umzuschalten.

3. Um möglichst schnell an die NHL-Sammelkarten zu kommen, sollten Sie auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen. Auf jedem Level erhalten Sie Punkte für erfüllte Aufgaben und können diese gegen Karten eintauschen.

4. Um den idealen Schwierigkeitsgrad zu finden, sollten Sie von den umfangreichen Möglichkeiten der KI-Optionen Gebrauch machen. Die voreingestellten Varianten sind nur grobe Vorgaben.

5. Alleingänge sind fast immer sinnlos. Arbeiten Sie sich lieber mit kurzen, schnellen Pässen zum gegnerischen Tor vor. REDAKTION



UNEINSICHTIG Fernschüsse sind besonders wirksam, wenn dem Keeper durch andere Spieler die Sicht verdeckt wird.

Anachronox

Wenn Sie beim Schlösserknacken (Eigenschaft von Boots) schneller Erfolg haben möchten, sollten Sie schon vor dem Austesten der voreingestellten Zahl die Ziffer um 1 oder 2 erhöhen. So haben Sie eine höhere Chance, sofort die richtige Zahl zu erraten, da die voreingestellte Ziffer nie die richtige ist.

Sie können auf dem Planeten „Democratus" viel Zeit sparen, wenn Sie gleich zu Beginn zum „Wahlautomaten" gehen und dort das „richtige" Votum abgeben:

1 = Yes, **2** = Yes, **3** = Yes, **4** = No,
5 = No, **6** = Yes, **7** = No, **8** = Yes

Um bei der Explosion des Planeten, auf dem Doctor lebt(e), rechtzeitig aus dem Gebäude zu kommen, benötigen Sie die richtigen Farbkombinationen für die Türen. Diese sind:

1. Tür: Rot, rot, grün, grün
2. Tür: Rot, grün, blau, gelb
3. Tür: Grün, gelb, grün, gelb
4. Tür: Rot, blau, gelb, grün

MICHAEL SCHRANNER

Gangsters 2

Es gibt einen hervorragenden Weg, einen verfeindeten Gangsterboss zu erledigen. Dafür benötigen Sie einen „Bombenleger" mit einer Bombe und einer „Tommy-Gun", einen „Waffenexperten" mit drei „Schlägern" und vier „Tommy-Guns".

Die zwei schwer bewaffneten Gruppen rücken in einem gepanzerten Fahrzeug Richtung feindliches Hauptquartier vor. Aufgrund der Panzerung des Fahrzeugs und der starken Feuerkraft der „Tommy-Guns" dürfte das nicht schwer fallen. Die Wachen vor dem Hauptquartier werden aus dem Fahrzeug heraus im Vorbeifahren erledigt. Nun parken Ihre Gangster den Wagen vor dem Gebäude. Der „Bombenleger" steigt schnell aus, bevor der Feind neue Wachen anheuert.

Jetzt begibt sich der Bombenleger schnell zum Eingang und platziert seine Bombe im Gebäude. Wichtig: Bei der Explosion muss der Bombenleger im Wagen sitzen, deshalb muss er schnell zurücksprinten!

Nach der Explosion stürmen alle Bewohner inklusive feindlichem Boss auf die Straße, wo Ihre Gangster im Wagen warten. Zielen Sie am besten direkt auf den rot markierten Gangsterboss. Wenn er zu Boden geht, werden alle seine Gangster automatisch entlassen und Sie können sein Territorium übernehmen. MARCIN JAKUBOWSKI

Planescape
Torment

Begleiten Sie einen Zombie auf der Suche nach sich selbst – zum günstigen Budget-Preis! Damit Ihnen bei der Vielzahl von Möglichkeiten in diesem brillanten Rollenspiel nicht der Überblick verloren geht, haben wir hier einige Tipps für Sie:



MENSCHWERDUNG Die Punkteverteilung bei der Charaktererschaffung legt Ihre Spielweise fest.

1. Erschaffen Sie einen möglichst ausgeglichenen Charakter (kein Attributwert sollte unter 10 liegen). Reine Spezialisten haben es in der Regel schwerer, einen Levelaufstieg zu erreichen. Wenn Sie eine bestimmte Spielrichtung bevorzugen (Kämpfer, Magier etc.), müssen Sie darauf achten, dass sich einige Werte gegenseitig ergänzen. Für den Anfang ist es günstig, nur ein oder zwei Werte etwas überdurchschnittlich anzuheben, damit für die übrigen Werte noch genügend Punkte zur Verteilung übrig sind.

2. Denken Sie immer daran: Nach den **AD&D**-Regeln wird ein Aufstieg in eine neue Levelklasse erwürfelt. Das bedeutet natürlich, dass es zu unterschiedlich guten oder schlechten Ergebnissen kommen kann. Informieren Sie sich deshalb ab und zu über Ihren aktuellen Status. Wenn ein Aufstieg unmittelbar bevorsteht, speichern Sie ab. Sind Sie später mit dem Aufstiegsergebnis nicht zufrieden, können Sie es mit dem alten Spielstand erneut versuchen.

3. Sie sollten sich im Klaren darüber sein, dass **Planescape Torment** enorm viel Spielpotenzial mit einer Fülle an Quests und Sub-Quests besitzt. Versuchen Sie, mit möglichst vielen Personen zu kommunizieren, um ein Maximum an Informationen zu erhalten. Unterschätzen Sie dabei nicht Ihr Journal. Die wichtigsten Dinge werden dort abgespeichert. Trotzdem sollten Sie nicht zu viele Quests auf einmal annehmen, die Gefahr, dass Sie sich dann verzetteln, ist ziemlich groß.

Um alle Videos freizuschalten, ergänzen Sie den Abschnitt [Movies] der Textdatei „torment.ini" um folgende Zeilen:

BISLOGO=1	OUTLANDS=1
TSRLOGO=1	BAATOR=1
OPENING=1	CARCERI=1
SS_MSLAB=1	CRETURN=1
SIGIL=1	FORTRESS=1
TIME=1	FORTDOOR=1
SS_PHARD=1	ARRV_IGN=1
SS_ADETH=1	T1ENTER=1
ALYBIRTH=1	T1ABSORB=1
DEATH=1	FINALE=1
MAZE1=1	CONFLAG=1
CURSTD=1	T1DEATH=1

REDAKTION

Rollercoaster
Tycoon

Rollercoaster Tycoon ist seit kurzem als günstiger Budget-Titel zu haben. Damit Ihnen beim Tüfteln an Achterbahnstrecken nicht schwindlig wird, haben wir die besten Tipps zusammengestellt:

1. Loopings, enge Kurven und Action-Fotos steigern die Erregungsrate erheblich. Doch diese Raffinessen allein machen eine Achterbahn noch lange nicht erfolgreich. Die Höhe der Erregungsrate unterliegt vielen Einflüssen, wie zum Beispiel der Landschaftsgestaltung. Errichten Sie Fußwege möglichst nahe an beliebten Attraktionen – oder besser noch: Bauen Sie eine Brücke über einen aufregenden Streckenteil. Der Anblick fahrender Wagons motiviert vorbeilaufende Gäste, selbst mit der Attraktion zu fahren.

2. Illusionen sorgen für zusätzliche Aufregung bei den Fahrgästen. Bauen Sie Achterbahnstrecken so knapp wie möglich unter anderen Attraktion hindurch. Bei den Gästen entsteht dadurch der Eindruck, als würden sie mit dem anderen Fahrgeschäft zusammenstoßen. So können Sie auch bei langsamen Streckenteilen Herzklopfen und eine hohe Erregungsrate erzeugen.

3. Versuchen Sie, die Besucher immer wieder zu überraschen, so dass sie nie genau wissen, was sie als Nächstes erwartet. Wenn Wagons aus einem Tunnel heraus sofort in eine scharfe Kurve rasen, können sich die Gäste auf die einsetzenden Fliehkräfte nicht vorbereiten. Das verhilft der Attraktion zu einer hohen Erregungsrate.

4. Die Fahrt mit einer Achterbahn kann schnell zur Qual werden, wenn die Intensitätsrate zu hoch ist. Es sind vor allem die vertikalen und seitlichen Kräfte, die die Besucher abschrecken. Beobachten Sie während der Fahrt das Zeitdiagramm. Hier werden Tiefst- und Höchstwerte der Fliehkräfte angezeigt. Toleriert werden Werte von 6 bis 7 G, wenn sie über kurze Strecken auftreten. Übersteigen sie jedoch auf Dauer einen positiven Wert von 2,5 G oder liegen sie ständig unter -2 G, wird die Fahrt zur Tortur. REDAKTION

Commandos:
Hinter feindlichen Linien

Rechtzeitig zum Erscheinen von **Commandos 2** dürfen sich alle Taktik-Fans über die Budget-Version von **Hinter feindlichen Linien** und **Im Auftrag der Ehre** freuen. Wer nicht weiterkommt, benutzt einfach die Cheats oder die Levelcodes:

Geben Sie während des Spiels 1982GONZO ein, um folgende Cheats freizuschalten:

STRG + I	Unverwundbar
UMSCHALT + STRG + N	Level gewinnen
UMSCHALT + V	Sichtradius aller Soldaten anzeigen
UMSCHALT + X	Soldat zur Cursor-Position versetzen
UMSCHALT + F1 bis F4	Videomodus einstellen



Wenn Sie in der Datei „command.cfg" die Zeile

.DEVELOP 1

eintragen, aktivieren Sie den Cheat-Modus. Ersetzen Sie die Zeile

.MORALINA 1

durch

.MORALINA 0

und stellen Sie über Systemsteuerung/Ländereinstellungen eine andere Sprache als Deutsch (Standard) ein, zum Beispiel Deutsch (Schweiz). Nun spielen Sie die nicht entschärfte Version.

Levelcodes:

2: 4JJXB	12: JGHD3
3: ZDD1T	13: PUUWW
4: RFF1J	14: WT348
5: K4TCG	15: 139P0
6: MIR4M	16: L9IPV
7: 7QVJV	17: 5LIMV
8: K99XC	18: YJOJG
9: AAAX1	19: YFCWJ
10: JSGPW	20: GDKWT
11: CMODD	

REDAKTION

Commandos:
Im Auftrag der Ehre

Die Cheats sind die gleichen wie beim Vorgänger **Commandos: Hinter feindlichen Linien**. Nur der Aktivierungscode hat sich geändert. Er lautet: GONZOOPERA.

Levelcodes:

2: YBN9J	6: EW82M
3: XAPIB	7: SJ8S1
4: QDOAU	8: V6J27
5: IIWAY	

REDAKTION

Daikatana

John Romeros Action-Spiel wurde kürzlich im Preis reduziert. Wenn Sie etwas Hilfe gebrauchen können, bedienen Sie sich einfach dieser Cheats:

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Konsole freizuschalten und die Cheats zu aktivieren:

1. Erzeugen Sie mit einem Editor (zum Beispiel Notepad) im Spielverzeichnis die Datei DATA\AUTOEXEC.CFG mit folgenden zwei Zeilen:

console 1
cheats 1

2. Starten Sie das Spiel mit den Kommandozeilen-Parametern +set console 1 +set cheats 1. Rufen Sie dazu per Rechtsklick auf die Desktop-Verknüpfung die „Eigenschaften" auf und suchen Sie die Zeile „Ziel". Am Ende der Zeile geben Sie die Parameter ein.

Falls das Spiel im Fenstermodus startet, drücken Sie ALT + ENTER. Während des Spiels können Sie nun mit ^ die Konsole aufrufen. Dort geben Sie folgende Cheats ein:

CHEATS 1/0
Cheats aktivieren/deaktivieren

GOD
Unverwundbarkeit

HEALTH x
Lebensenergie auf x setzen

WEAPON_GIVE_x
Waffe x erhalten

G_UNLIMITED_AMMO 1
Unbegrenzte Munition

NOCLIP
Durch Wände und Gegenstände laufen

NOTARGET
Monster greifen nicht von allein an

MASSACRE
Alle Gegner töten

RAMPAGE
Rampage-Modus

SCREENSHOT
Screenshot (TGA-Format)

CAM_TOGGLE
Kamerawinkel ändern

CAM_NEXTMON
Kamera zum nächsten Lebewesen schalten

TIMESCALE x
Spielgeschwindigkeit einstellen
(x = 1.0 für Standard)

Den Unterstrich erzeugen Sie mit UMSCHALT + ß.

REDAKTION

play the games vol.4

Grand Prix 3

1. Wenn nach dem Start eine Rechtskurve folgt, halten Sie sich links. Ihre Gegner fahren auf der Ideallinie – somit ist der rechte Streckenteil frei. Bremsen Sie möglichst hart und spät in die Kurve hinein. So können Sie an ihnen vorbeiziehen und meist fünf Plätze gutmachen. Dasselbe funktioniert natürlich auch bei einer Linkskurve, nur müssen Sie sich dabei natürlich links halten.



GEWUSST, WIE Mit einem kleinen Trick müssen Sie das Qualifikationsrennen nicht mehr fahren, um auf der Pole-Position zu stehen.

2. Schubsen Sie in der Kurve Ihren Vordermann ein wenig an (es ist völlig egal, ob es sich um eine schnelle oder eine langsame Kurve handelt). Ihr Gegner wird dadurch etwas zu schnell und katapultiert sich selbst ins Kiesbett. Dort kommt er meist nicht wieder heraus – und schon haben Sie einen Konkurrenten weniger! Auf eines müssen Sie jedoch Acht geben: Sie dürfen Ihren Vordermann nicht zu schnell anfahren, denn sonst beschädigen Sie den Frontspoiler und müssen in die Box.

3. Pole-Position ohne Qualifikation? Kein Problem! Dieser Trick klappt in einer Meisterschaftssaison und in einem Rennen ohne Wertung. Sobald Sie in dem Menü sind, wo Sie die Qualifikation wählen können, klicken Sie auf „Veranstaltung verlassen", danach auf „Sichern" und dann „OK". Jetzt sind Sie wieder im Hauptmenü. Wenn Sie nun das gespeicherte Spiel laden, stehen Sie auf der Pole-Position.

REDAKTION

Operation Flashpoint Editor

Korrektur zu den Operation-Flashpoint-Editor-Tipps

Bei der Vielzahl an Befehlen hat sich doch ein kleiner Fehler in der letzten Ausgabe (10/2001, Seite 157) eingeschlichen. Die korrekte Eingabe für den Befehl „Distance" lautet: **Einheit1 distance Einheit2 Distanzangabe**.



Streetwars:
Constructor Underworld

1. Bauen Sie Fabriken immer auf separaten Grundstücken und errichten Sie dort keine Wohnhäuser. Zum einen sparen Sie sich so die schalldichten Fenster, um die Mieter in der Nachbarschaft ruhig zu halten. Zum anderen können Ihre Arbeiter schnell von einer Fabrik zur anderen wechseln und Bauaufträge werden schneller erfüllt.

2. Überlegen Sie sich schon vor dem Kauf eines Grundstücks, was Sie auf dem Gelände errichten wollen. Einfache Wohnhäuser brauchen weniger Platz als Häuser für Level-5-Bürger.

3. Bauen Sie Ihr Krankenhaus nicht in die Mitte Ihrer Siedlung, sondern eher in die Richtung eines Gegners. So können Ihre Gangster schnell wieder verarztet werden. Bei größeren Karten lohnt es sich auch, in die Nähe jeder gegnerischen Siedlung ein Krankenhaus zu bauen.

Cheats

Geben Sie folgende Cheats am Spielanfang, bei der Farbauswahl, ein, und bestätigen Sie mit ENTER, woraufhin Sie eine akustische Bestätigung hören sollten. Die Wirkung der Cheats machen Sie sich während des Spiels mit C zunutze.

Cheat	Wirkung
SPEED364	Höhere Geschwindigkeit im Netzwerk-Spiel
WORKER928	Sie können unbegrenzt Arbeiter einkaufen.
PICKUP036	Sie können die Häuser der Mitspieler einnehmen.
WEAPONS563	Sie können alle Waffen bauen.
TENANTS872	Freie Mieterwahl
LOANS458	Sie können sich eine beliebige Summe von der Bank leihen.
ESTATES216	Sie können alle Grundstücke kaufen.
HOUSES462	Sie können alle Häuser bauen.
BUILD830	Gekaufte Häuser erscheinen sofort.
GADGETS215	Alle Geräte
UPGRADE934	Sofortige Upgrades
MAPS029	Alle Karten

REDAKTION



BESCHWICHTIGT Ein wenig Vorausplanung kann einem in Streetwars viele Mieterbeschwerden ersparen.



Bundesliga Stars
2001

1. Steigern Sie vor allem passive Attribute wie Schnelligkeit und – was besonders am Anfang sehr wichtig ist – die Ausdauer.

2. Wenn Ihr Spieler alleine vor dem Torwart steht, sollten Sie nicht direkt schießen, sondern den Keeper mit einem Trick verladen. Dann können Sie problemlos ins leere Tor einschieben.

3. Treten Sie Ecken vornehmlich auf den kurzen Pfosten und lassen Sie den dort postierten Spieler einen Kopfball oder Volleyschuss ausführen. Das führt sehr oft zum Torerfolg.

4. Wechseln Sie häufig aus und setzen Sie möglichst alle Spieler ein, da Ihr Team sonst schon nach wenigen Spieltagen erschöpft ist und entsprechend schwächer spielt.

5. Aus dem Spiel erzielen Sie nach wie vor am einfachsten Treffer, wenn Sie von den Flügeln flach nach innen passen. Bei einer 4-3-3-Aufstellung wartet in der Mitte ein Stürmer als Vollstrecker.

REDAKTION



Tony Hawk's
Pro Skater 2

Die Cheats werden im Pause-Modus eingegeben. Halten Sie dabei die 7 auf dem Ziffernblock gedrückt.

Cheat	Eingabe
Unbegrenzt Specials	Leertaste, V, B, B, hoch, links, V, C
Turbo-Modus	Runter, C, V, rechts, hoch, B, runter, C, V, rechts, hoch, B
Alle Eigenschaften auf 10	Leertaste, V, B, C, V, hoch, runter
Blut ein/aus	Rechts, hoch, C, V
Fetter Spieler	4x Leertaste, links, 4x Leertaste, links, 4x Leertaste, links
Dünner Spieler	4x Leertaste, C, 4x Leertaste, C, 4x Leertaste, C

REDAKTION



Rayman 2

Drücken Sie während des Spiels ESC, um in das Menü zu gelangen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:



GIMMELIFE	Fünf Leben
GIMMELUMZ	Fünf Lums
GLOWFIST	Stärkere Schusskraft
GOTHERE	Freie Levelwahl

REDAKTION

Sim City 3000

Drücken Sie STRG + ALT + UMSCHALT + C, um ein Eingabefenster zu öffnen, in das Sie einen der folgenden Cheats schreiben:

i am weak
Bauen ohne Kosten

call cousin Vinnie
Geldspritze

power to the masses
Alle Stromversorgungsgebäude freischalten

water in the desert
Alle Wassergebäude freischalten

garbage in, garbage out
Alle Müllgebäude freischalten

pay tribute to your king
Alle Sondergebäude freischalten

i love red tape
Zeit auf das Jahr 1900 setzen

stop forcing advice
Hinweise ausschalten

salt on
Wasser wird zu Salzwasser

salt off
Wasser wird zu Süßwasser

REDAKTION



Star Trek Voyager: Elite Force

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

SV_CHEATS 1
Cheat-Modus aktivieren

GOD
Unverwundbar

NOCLIP
Durch Wände laufen

NOTARGET
Gegner ignorieren den Spieler

GIVE xyz
Gegenstand xyz erhalten

MAP xyz
In Level xyz springen

CG_THIRDPERSON 1/0
Verfolger-Kamera

CG_DRAWFPS 1/0
Frame-Rate anzeigen

G_GRAVITY x
Schwerkraft ändern (Standard: x = 800)

SCREENSHOT
Screenshot (TGA-Format)

Gegenstände für den GIVE-Befehl:

HEALTH
AMMO
ARMOR
ALL
PHASER
COMPRESSION RIFLE
SCAVENGER IMOD
TRICORDER

Levelnamen für den MAP-Befehl:

BORG1	BORG4
BORG2	BORG5
HOLODECK	BORG6
VOY1	VOY13
VOY2	VOY14
VOY3	VOY15
VOY4	DN1
VOY5	DN2
STASIS1	DN3
STASIS2	DN4
STASIS3	DN5
VOY6	TRAIN
VOY7	DN6
VOY8	DN8
SCAV1	VOY16
SCAV2	VOY17
SCAV3	FORGE1
SCAV3b	FORGE2
SCAV4	FORGE3
SCAV5	FORGE4
SCAVBOSS	FORGE5
VOY9	FORGEBOSS
BORG3	VOY20

REDAKTION

Einsende**hinweise**

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesandten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

Commandos 2

Wenn Sie nach vielen, vielen Spielstunden immer noch auf der Suche nach den letzten Bonusheften sind – keine Bange, wir helfen Ihnen.

Die Shinano

Phase 1: Wichtige Gegenstände

Betreten Sie das Haus (A), das sich hinter Ihnen befindet. Darin finden Sie eine Flasche Wein, die Sie für Ablenkungsmanöver benötigen.

Phase 2: Natashas Kleidung

Schlagen Sie Wache (1) nieder, wenn (2) in die andere Richtung schaut. (2) locken Sie mit der Weinflasche zu Ihrer Position. In Haus (B) finden Sie außer einem Bonusheft eine Schachtel Zigaretten und ein Fernglas. Werfen Sie aber vorher einen Blick durch die Tür, bevor Sie das Gebäude betreten. Schleichen Sie danach zum nächsten Haus und werfen Sie den Wachen (3) und (4) nacheinander Zigaretten vor die Füße. Die Wache (5) auf dem Balkon und (6) locken Sie ebenfalls mit einer Schachtel Zigaretten an. Schleichen Sie sich von der Seite an (7) heran und schlagen Sie ihn nieder. Nun können Sie Gebäude (C) betreten. Sprechen Sie dort den Wirt an und holen Sie Natashas Kleidung und das Scharfschützengewehr aus dem Nebenraum.

Phase 3: Treffen mit Natasha

Als Nächstes schicken Sie (8) ins Land der Träume und folgen dem eingezeichneten Weg zu Gebäude (D). Darin schlagen Sie die drei Wachen k. o. und gehen die Treppe hinauf. Oben sprechen Sie Natasha an und übergeben ihr die Kleidung und das Scharfschützengewehr. Mit Natasha können Sie nun unbehelligt alle Bonushefte aus den Häusern holen. Nehmen Sie sich aber vor den Offizieren in Acht.

Phase 4: Das Offiziersbüro

In Haus (E) benötigen Sie die Hilfe des Green Beret. Betreten Sie das Haus durch die Hintertür und schalten Sie den Türposten aus. Legen Sie dann den Sender in den mittleren Raum und verstecken Sie den Green Beret hinter der Trennwand. Wenn Sie den Sender einschalten, kommen die Wachen aus dem Raum gestürmt und gehen nach kurzer Zeit wieder zurück. Da diese aber die Tür offen lassen, hat der Offizier Einblick in den mittleren Raum. Werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in den Raum. Den neugierigen Offizier schlagen Sie nieder. Den zweiten Offizier können Sie ohne großen Aufwand k. o. schlagen. Nehmen Sie das Bonusheft aus dem Regal.

Phase 5: Die Befreiungsaktion

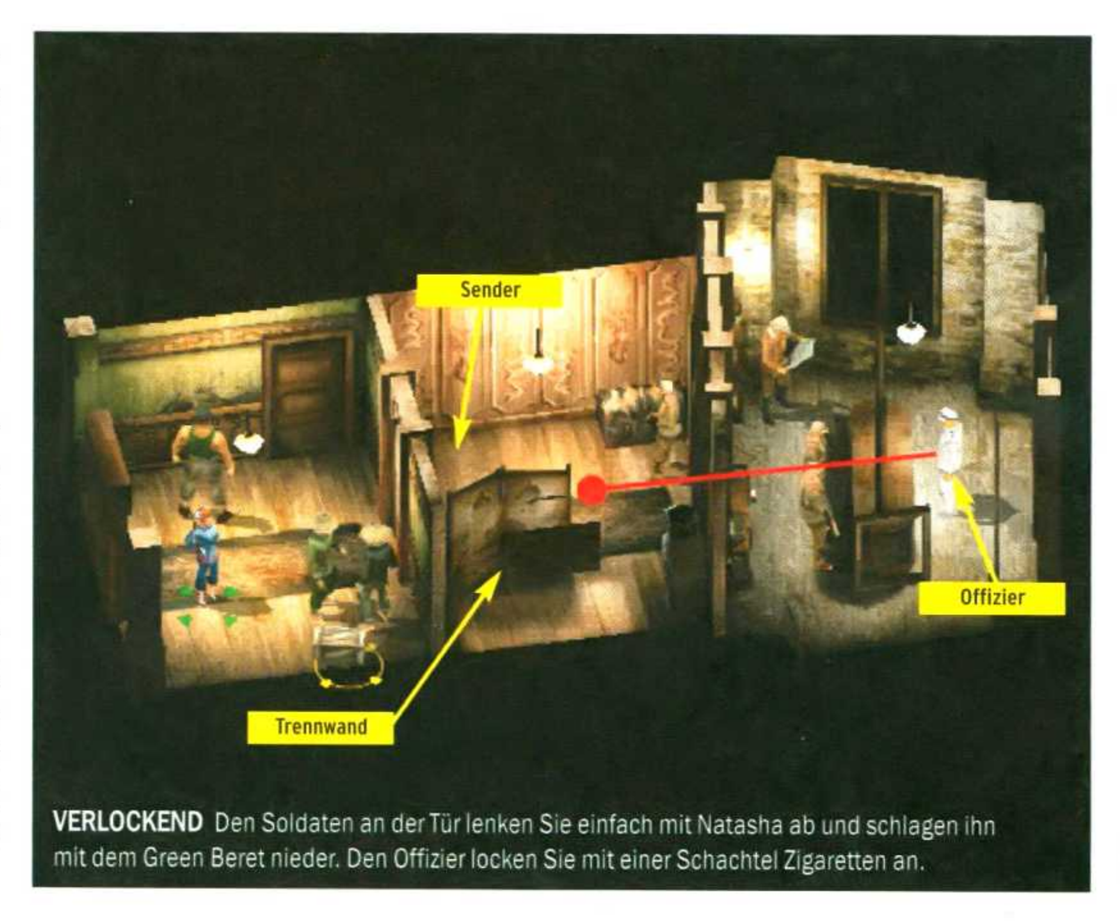
Während Natasha Wache (9) ablenkt, schleicht der Green Beret in das Gebäude (E) und überwältigt die Wache. Danach kümmert er sich um Wache (9) und verstaut sie ebenfalls in Gebäude (F). Natasha betritt anschließend die Halle (G) durch die Seitentür und befreit den Pionier und den Dieb aus ihrer Gefangenschaft. Gemeinsam verlas-



sen Sie die Halle durch die Seitentür und schleichen zum Gebäude (F). Natasha lenkt Wache (10) mit dem Lippenstift ab, damit die restliche Mannschaft in den Lkw einsteigen kann.

Phase 6: Der Sprengstoff

Am Hafen angekommen, steigt Natasha in den Lkw (H) ein und sammelt das Team ein. Anschließend parken Sie das Fahrzeug hinter Gebäude (I) und lassen den Dieb durch das Fenster einsteigen. Dieser knackt die Metallkiste, nimmt den Sprengstoff heraus und übergibt ihn dem Pionier. Fahren Sie rückwärts an die Treibstofftanks heran (J und K), damit der Pionier den Sprengstoff anbringen kann.



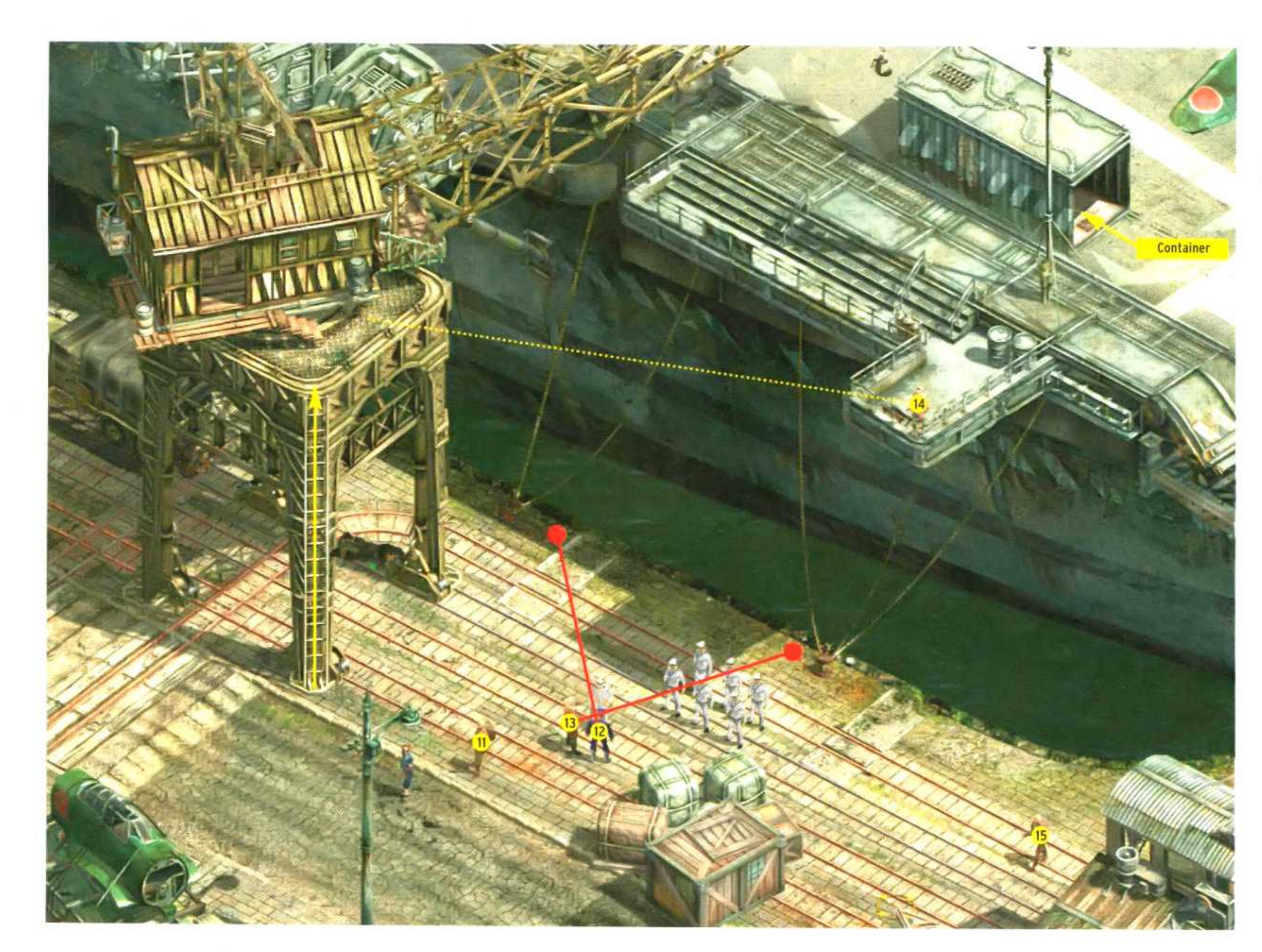
VERLOCKEND Den Soldaten an der Tür lenken Sie einfach mit Natasha ab und schlagen ihn mit dem Green Beret nieder. Den Offizier locken Sie mit einer Schachtel Zigaretten an.

Phase 7: Der Kran

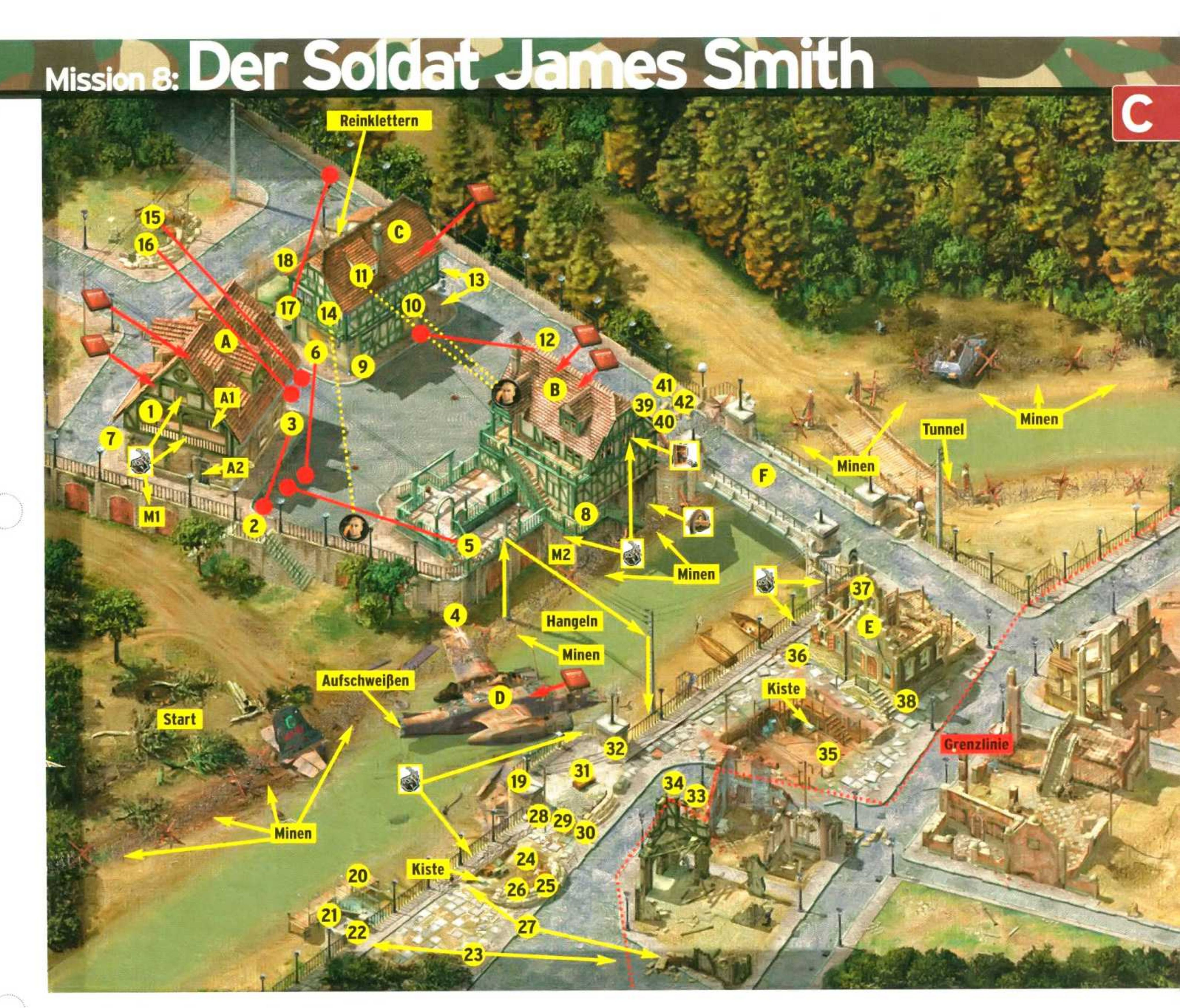
Wenn das erledigt ist, fahren Sie das Team zum Kran. Lenken Sie die Wache (11) mit Natasha ab, so dass der Soldat nicht in Richtung des Flugzeugträgers schaut. Der Green Beret versteckt sich unter dem Kran und wirft eine Schachtel Zigaretten in den Sichtbereich von (12). Schlagen Sie ihn k. o. und verstecken Sie den Bewusstlosen hinter dem Kran. Mit dem gleichen Trick locken Sie (13) von der Gruppe weg. Wache (11) erledigen Sie ebenfalls mit dem Zigarettentrick. Nachdem Sie die Körper versteckt haben, schicken Sie Natasha auf den Kran. Legen Sie sich auf den Boden und nehmen Sie mit dem Scharfschützengewehr (14) aufs Korn.

Phase 8: Der Flugzeugträger

Der Dieb schnappt sich eine Uniform und zieht sie sich über. So kann er unbemerkt auf den Kran klettern und auf den Flugzeugträger springen. Dort lässt er die Strickleiter hinab, die sich bei Wache (14) befindet. Natasha lenkt Wache (15) ab, damit die anderen hinter den Seeleuten entlangkriechen und die Strickleiter hinaufklettern können. Oben angekommen, zündet der Pionier die beiden Sprengsätze. Anschließend schicken Sie das Team in den Metallcontainer.



Mission 8: Der Soldat James Smith



Der Soldat James Smith

Phase 1: Die Befreiung des Green Beret

Klettern Sie bei (M1) hoch. Dringen Sie durch das Fenster unterhalb des runden Giebelfensters in (A) ein. Spielen Sie mit dem Green Beret weiter und erledigen Sie die Wachen auf dieser Etage und unter dem Dach. Lassen Sie anschließend eine Strickleiter zu Boden und den Green Beret daran hinabklettern. Der Dieb steckt die Leiter dann wieder ein und bringt sie am Balkon neben (1) an. Jetzt kann der Green Beret daran hochklettern und (1) ausschalten. Dringen Sie auf der Balkonebene (A1) ins Haus ein und schalten Sie alle Wachen aus. Durchsuchen Sie dort auch alle Schränke, um zwei Bonushefte und das Medi-Kit zu finden. Gehen Sie nicht die Treppe ins Erdgeschoss hinunter, sondern verlassen Sie das Haus wieder über den Balkon. Spielen Sie nun wieder mit dem Dieb und steigen Sie durch das Fenster neben der Tür (A2). Knacken Sie das Schloss von innen und verlassen Sie das Haus. Jetzt kann der Green Beret in das Erdgeschoss hinein und mit dem bewährten Zigarettentrick alle Soldaten ausschalten. Nehmen Sie den Schweißbrenner und Bolzenschneider mit.

Phase 2: Den Scharfschützen befreien

Bringen Sie an der Mauer (M1) die Strickleiter an und lassen Sie den Green Beret hinabsteigen. Schleichen Sie mit ihm zum Fuß der Treppe und warten Sie dort. Lassen Sie nun den Dieb mithilfe seiner Ratte (3) ablenken, damit der Green Beret (2) ausschalten kann. Den Offizier (3) locken Sie mit Zigaretten zur Treppe. Schleichen Sie zur Mauerecke und warten dort, bis (8) wegschaut. Jetzt können Sie (4) aus dem Weg räumen. (5) locken Sie mit Zigaretten weg, danach ist (6) dran. Falls nicht schon

Bonushefte

In dieser Mission sind die Bonushefte nicht allzu schwer zu finden. Doch Vorsicht: Bevor Sie sich jetzt freuen, sollten Sie eines bedenken: Wenn Sie das Bonusfoto in dieser Mission vervollständigt haben und Smith seinen Funkspruch absetzt, wird die wohl schwerste Bonusmission des Spiels aktiviert – Sie müssen eine Invasion, bestehend aus vier Panzern und einer Unmenge Soldaten, abwehren. Die Bonusmission wird direkt in den eigentlichen Auftrag eingebunden, Sie haben keine Möglichkeit mehr, die Hauptmission gesondert zu beenden.



HECKENSCHÜTZE Wenn Sie die Bonusmission spielen, sollten Sie unbedingt den Scharfschützen in diesem Haus platzieren. Versorgen Sie ihn immer wieder mit Munition, dann kann er verheerenden Schaden unter den Gegnern (X) anrichten.

erledigt, können Sie (7) ins Land der Träume schicken. Versetzen Sie nun die Strickleiter zur Stelle (M2) und schlagen Sie dann (8) k. o. Jetzt ist wieder der Dieb dran – stecken Sie die Strickleiter wieder ein und klettern Sie zum oberen rechten Fenster. Spähen Sie durch das Fenster und warten Sie, bis der braun uniformierte Offizier den Raum verlässt. Schnell rein und die Strickleiter befestigt. Verstecken Sie den Dieb unter dem Bett. Der Green Beret folgt nun und erledigt alle Gegner im Gebäude. Im Haus (B) finden Sie zwei Bonushefte.

Phase 3: Den Safe knacken

Verlassen Sie mit dem Dieb wieder das Haus durch das Fenster und kriechen Sie unten durch das Kellerfenster. Sie müssen die Ratte zweimal einsetzen, um die Soldaten am Safe abzulenken. Schnappen Sie sich den Inhalt und verlassen Sie schnell den Keller. Bei dieser Aktion kommt es auf ein besonders gutes Timing an – unbedingt speichern!

Phase 4: Scharfschützen ausschalten

Postieren Sie den Scharfschützen an einem Fenster mit Blick zum Haus (C). Nehmen Sie die Schützen an den Fenstern (10) und (11) aufs Korn. Jetzt können Sie (9) k. o. schlagen.

Phase 5: Den Pionier befreien

Locken Sie (12) mit Zigaretten weg. Jetzt können Sie zwei Soldaten (13) k. o. schlagen. Den Schützen am Fenster (14) pusten Sie mit dem Scharfschützen weg. Jetzt haben Sie genug Spielraum, um (15) und (16) mit dem Zigarettentrick zu überwältigen. Locken Sie auch (17) mithilfe der Kippen weg und schlagen Sie danach (18) zu Boden. Begeben Sie sich mit dem Dieb in den Vorgarten von (C) und klettern Sie an der Wand hoch. Behalten Sie den ersten Stock gut im Auge – an einem der Fenster postiert sich immer wieder ein Schütze. Sobald er weg ist, steigen Sie durch das Fenster ein und begeben sich sofort ins Zimmer mit dem Pionier, schlagen die Wache k. o. und schließen die Tür. Spielen Sie mit dem Pionier weiter. Säubern Sie das Haus von allen Gegnern. Im Erdgeschoss finden Sie unter anderem ein weiteres Bonusheft.

Phase 6: Die Promenade freikämpfen

Lassen Sie Ihre Commandos am Startpunkt Stellung beziehen. Richten Sie Ihren Blick auf das andere Ufer und schauen Sie sich die Situation genau an – gegen die Übermacht haben Sie einen verdammt schweren Stand. Auf unserer Karte sehen Sie eine Grenzlinie eingezeichnet. Alle Gegner, die sich rechts davon aufhalten, müssen nicht besiegt, aber gut im Auge behalten werden. Es gilt nun, einen Korridor entlang der Uferpromenade freizukämpfen, damit Smith später das Haus (E) verlassen kann. Hangeln Sie sich mit dem Dieb und dem Green Beret über den Fluss. Ihr Green Beret sollte einen Karabiner mit 15 Schuss Munition mit sich führen. Sie müssen die toten Winkel an der Mauer nutzen und an verschiedenen Stellen jeweils die Strickleiter anbringen (siehe Karte), damit der Green Beret unbeschadet auf die Promenade gelangt. Wenn Sie behutsam vorgehen, können Sie mit Waffengewalt die Wachen auf dieser Seite (19 bis 38) ausschalten. Lassen Sie dann den Dieb die beiden Kisten aufbrechen – sie enthalten eine ferngezündete Bombe und eine Panzerfaust. Nehmen Sie auch unbedingt die Magazine der gegnerischen Scharfschützen an sich.

Phase 7: Zu Smith vorstoßen

Wenn Sie diese Flussseite gesichert haben, kommt der Bolzenschneider zum Einsatz – sobald der Stacheldraht entfernt ist, wechseln Sie zum Pionier und lassen ihn am Ufer nach Minen suchen. Rüsten Sie ihn mit dem Schweißbrenner aus und öffnen Sie damit das Heck des Wracks (D). Im Inneren finden Sie außer zwei Gegnern das letzte Bonusheft in diesem Level. Überlegen Sie es sich gut, ob Sie es wirklich an sich nehmen wollen (Infokasten). Geben Sie dem Green Beret ein Medi-Kit und schwimmen Sie zur Brücke – sobald Sie sich darunter befinden, tauchen Sie ab. Kurz hinter der Holzbrücke befindet sich ein unterirdischer Kanalzugang. Folgen Sie ihm, um direkt in das Gebäude der Alliierten (E) zu gelangen. Tauchen Sie auch mit dem Dieb zu dem Tunnel, um im Gebäude der Alliierten die Haustür aufzubrechen. Begeben Sie sich mit dem Pionier in die Nähe von Gebäude (C), um von dort die Vierergruppe (39-42) mit der Panzerfaust auszulöschen. Noch einmal kommt der Bolzenschneider zum Einsatz, damit die Brücke (F) passierbar wird.

Phase 8: Funkraum säubern

Begeben Sie sich mit dem Dieb zu dem Kellerfenster bei Gebäude (B) und kriechen Sie schon mal dort hinein. Postieren Sie den Green Beret im Erdgeschoss von Gebäude (B) an der Kellerluke und lassen Sie ihn runterspähen. Er sollte einen Karabiner oder eine Maschinenpistole im Gepäck haben. Jetzt kommt es auf das Timing an. Lenken Sie die vier Soldaten im Keller mit der Ratte ab und wechseln Sie blitzschnell zum Green Beret. Er muss schnell in den Keller und mit Waffengewalt die Gegner ausschalten.



Schloss Colditz

Phase 1: Die Offiziersuniform

Wählen Sie den Scharfschützen und schlagen Sie Soldat (1) nieder. Schleppen Sie ihn hinter das Gebüsch und legen Sie sich auf die Veranda des Hauses. Von dort aus werfen Sie eine Schachtel Zigaretten, um damit (2) und (3) anzulocken. Achten Sie aber darauf, dass die beiden Wachen nicht gleichzeitig die Packung entdecken. Betreten Sie anschließend das Haus und erledigen Sie die beiden Leutnants. Nehmen Sie ein paar Weinflaschen und die Schlaftabletten. Folgen Sie dann dem Pfeil auf der Karte. Versetzen Sie zwei Weinflaschen mit Schlaftabletten und werfen Sie beide Flaschen auf den Weg, wenn (4) und (5) zur Position in der Nähe der Brücke gehen. Achten Sie aber darauf, dass diese erst entdeckt werden, wenn beide zurück in Richtung (6) gehen. Fesseln Sie anschließend die beiden Bewusstlosen und nehmen Sie die Offiziersuniform. Verstecken Sie sich dann hinter der Bushaltestelle. Von dort aus schleichen Sie sich an (6) und anschließend an (7) heran und schlagen beide nieder. Nun können Sie auch (8) von hinten niederstrecken.

Phase 2: Die Übergabe

Verlassen Sie mit dem Spion die Kirche auf der Flussseite. Achten Sie dabei auf die Patrouille, die eine Strecke um die Kirche überwacht. Warten Sie so lange, bis (8) sich eine Zigarette anzündet, und gehen Sie dann zu Punkt (A). Dort trifft sich der Scharfschütze mit dem Spion und übergibt die Offiziersuniform. Schleichen Sie dann mit dem Scharfschützen in die Kirche.

Phase 3: Der Eingang

Der Pionier gräbt ein Loch an der Stelle (B), in das Wache (9) nach kurzer Zeit stürzt. Anschließend schleicht er hinter den Wachen am Kübelwagen und hinter der Kapelle entlang. Der Spion lenkt Wache (10) ab und der Pionier schlägt (11) nieder und versteckt sie in der Kirche.

Bonushefte

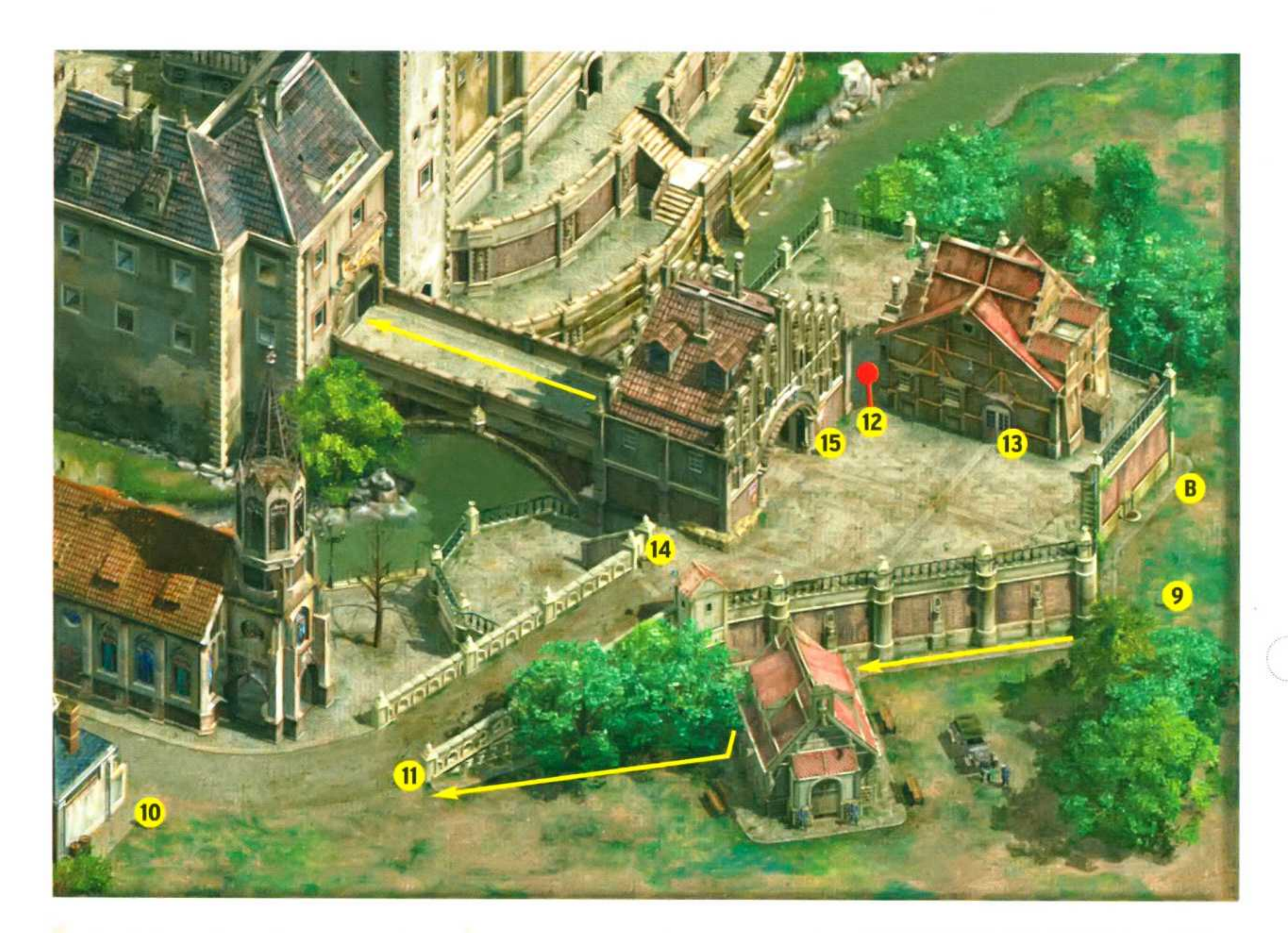
Insgesamt: 30

1-3:	Gebäude (D)
4-5:	Gebäude (E)
6-8:	Gebäude (F)
9-15:	Gebäude (G)
16-23:	Schloss (X1)
24-25:	Schloss (X2)
26-28:	Schloss (X7)
29-30:	Fabrik (H)

(10) bekommt eine Spritze und wird ebenfalls in die Kirche getragen. Der Spion geht die Einfahrt hinauf und wartet, bis der Leutnant (12) seinen Posten verlässt, um ihn ungesehen auszuschalten. Danach lenkt er (13) ab, damit diese nicht in Richtung der Einfahrt schaut. Jetzt kann der Pionier nacheinander (14), (15) und (13) außer Gefecht setzen.

Phase 4: Befreiungsaktion

Im Schlosshof lenken Sie den Soldaten auf der Treppe ab und erledigen ihn mit dem Pionier. Gehen Sie mit der bewusstlosen Wache schnell



durch die nächste Tür, damit Sie der Leutnant nicht erwischt. Als nächstes lenken Sie den Leutnant ab und lassen ihn in Richtung des Diebes schauen. So kann der Pionier unbemerkt einen Molotowcocktail in die Mitte des Exekutionskommandos werfen und den Leutnant niederschlagen.

Phase 5: Die Codeschlüssel

Wählen Sie ein Missionsziel aus und kehren Sie ins Spiel zurück. Wenn Sie nun auf das Fadenkreuz drücken, erhalten Sie einen gelben Pfeil, der als Wegweiser dient. Auf diese Weise finden Sie die drei Codeschlüssel sehr leicht.

Phase 6: General Heinz

Erledigen Sie beide Leutnants mit vergifteten Weinflaschen und locken Sie den Offizier mit Zigaretten zum Garderobenständer. Dort können Sie ihn ins Land der Träume befördern und den Codeschlüssel an sich nehmen.

Phase 7: Feldmarschall Desfell

Gehen Sie ein paar Schritte auf den Treppenabsatz und warten Sie dort, bis Desfell ein paar Schritte in den Raum geht. Nun können Sie hinter seinem Rücken zum Kleiderständer schleichen. Nehmen Sie den zweiten Codeschlüssel und verlassen Sie den Raum durch die nächste Tür.

Phase 8: Generalmajor Rudolf

Öffnen Sie die Tür und werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in die Ecke des Raumes neben der Tür. Warten Sie, bis der Soldat vor dem Regal neben dem Generalmajor steht, bevor Sie den Offizier betäuben. Nehmen Sie dann den Codeschlüssel auf dem Mantel und das Gift aus dem Regal.

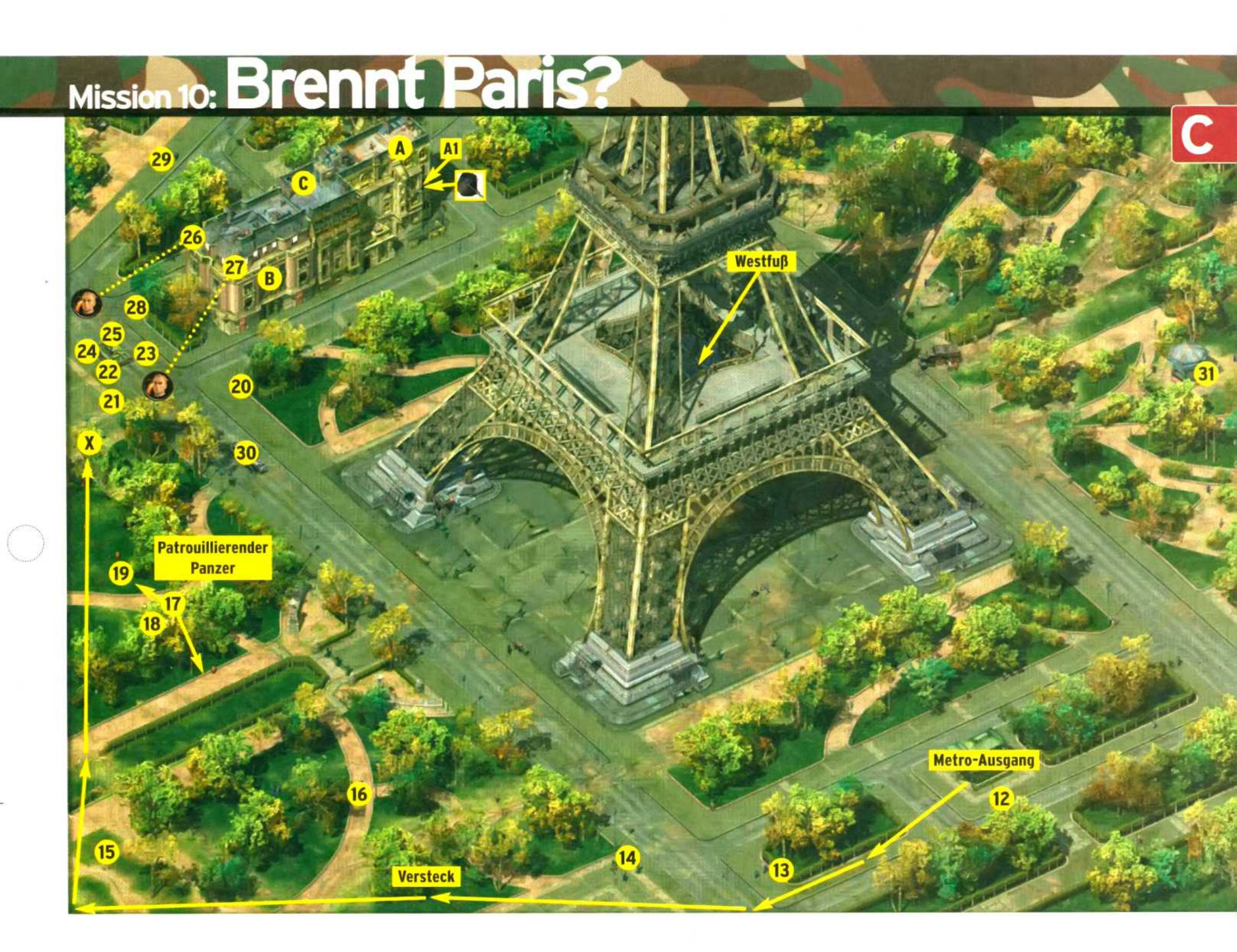
Phase 9: Gefangenenbefreiung

Der Dieb klettert bei Punkt (C) hinauf und öffnet die Tür. Der Spion betritt dasselbe Gebäude im Erdgeschoss und arbeitet sich nach oben durch. Wenn Sie einem alliierten Soldaten eine Uniform geben, sollten Sie darauf achten, dass keine Wache dabei zuschaut. Sonst verkleidet sich der Alliierte nicht. Die Wachen lassen sich leicht ausschalten, wenn der Dieb eine Wache niederschlägt und der Spion das Opfer knebelt. Wenn das nicht genügt, müssen Sie den vergifteten Wein oder die Zigaretten einsetzen. Die Gefangenen befinden sich in den Gebäuden X1 bis X7.

Phase 10: Der Funkspruch und die Flucht

Nachdem Sie alle Alliierten befreit haben, klettern Sie bei Punkt (C) die Wand hinab und schalten zum Green Beret. Folgen Sie dem Pfeil und legen Sie sich hinter der Mauer auf die Lauer. Wenn (17) und (18) außer Sichtweite sind, erledigen Sie (16), nehmen ihm seine Zigaretten ab und werfen ihn durch das nächste Fenster in das Haus. Anschließend knöpfen Sie sich (17) vor. (18) locken Sie mit einer Schachtel Zigaretten an. Stecken Sie den Green Beret in eine Uniform, damit dieser unerkannt an (19) vorbeikommt und ihn niederstrecken kann. (20) fällt ebenfalls dem Zigarettentrick zum Opfer. Nun kann der Dieb das Seil aus Bettlaken hinabwerfen, damit der Green Beret die Wand hinaufklettern kann. Auf diese Weise arbeiten sich beide zum Eingang des „Funkturms" vor. Schicken Sie den Spion in das zweite Stockwerk, damit dieser die Wachen ablenken kann. Der Dieb klettert an der Fassade hinauf und durch das zweite Fenster. Dort schlägt er die Wache nieder. Nun kann der Green Beret in den Turm klettern und das Funkgerät benutzen. Auf dem gleichen Weg, auf dem der Green Beret zum Turm gelangt ist, kriecht Ihre Mannschaft zurück zum Ballon und steigt ein.

Mission 10: Brennt Paris?



Brennt Paris?

Phase 1: In der Metro

Warten Sie, bis (2) nach rechts gegangen ist, und setzen Sie (1) außer Gefecht. Lauern Sie in der Ecke, bis (2) ganz links ist, und schlagen Sie ihn k. o. Jetzt haben Sie keine Probleme, (3, 4 und 5) auszuschalten. Im Abfalleimer neben dem Treppenaufgang ist ein Bonusheft. Lenken Sie mit dem Spion (8) ab, um (6) aus dem Weg zu räumen. Danach spricht der Spion mit (7), so dass (8 und 9) problemlos ausgeschaltet werden können. Sobald (7) ebenfalls friedlich schläft, lenken Sie mit dem Spion (11) so ab, dass der Ausgang unbeobachtet bleibt. Verlassen Sie mit allen Commandos die Metro.

Phase 2: Zum Park vorarbeiten

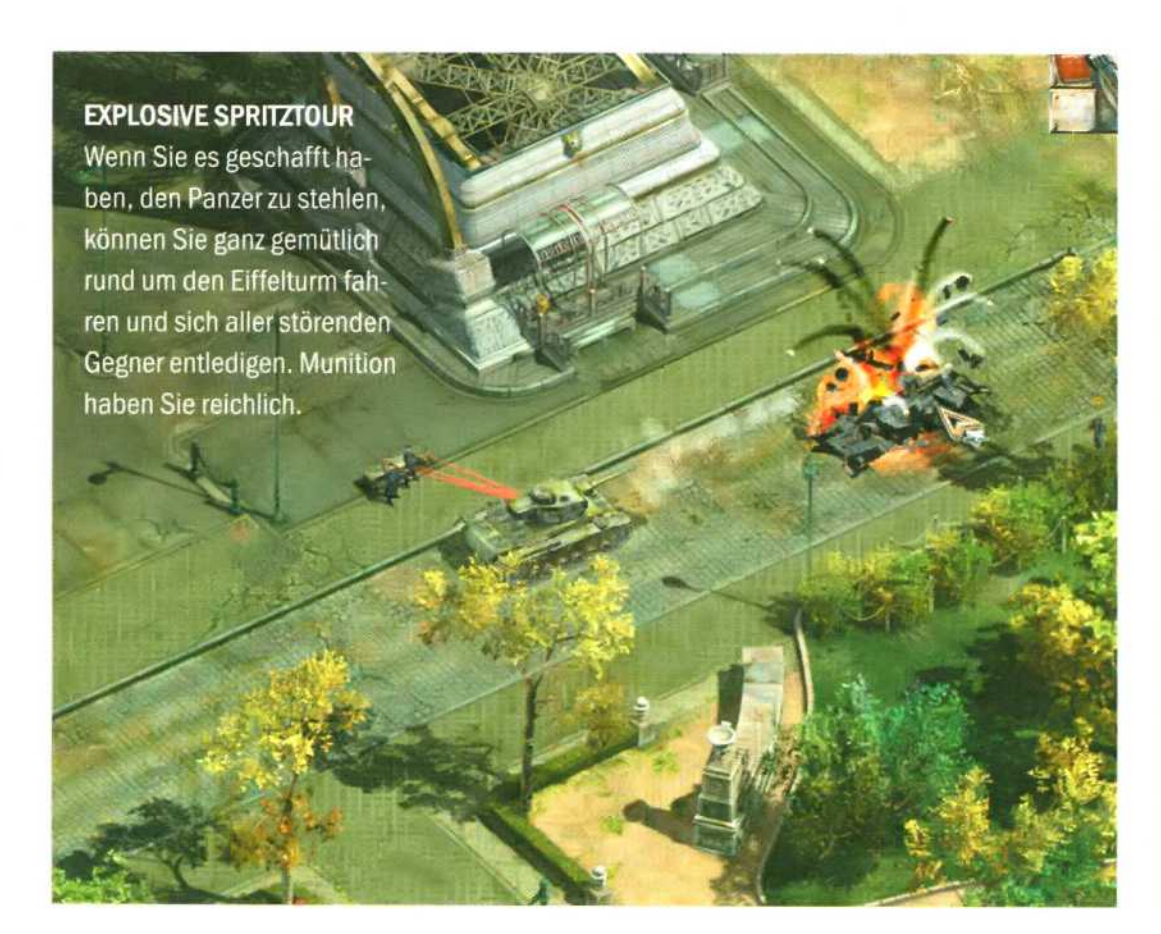
Als Erstes muss der Spion (12) ablenken, die restliche Gruppe schleicht dann zum Zaun. Verfahren Sie ebenso mit den Wachen (13 und 14) und schleichen Sie mit den übrigen Commandos am unteren Bildschirmrand zu den Bäumen hin (siehe Versteck auf der Karte).

Phase 3: Den Panzer stehlen

Der Spion unterhält sich mit (15). Schleichen Sie mit dem Fahrer zu (15) hin, schlagen ihn k. o. und verstecken ihn in der unteren linken Bildschirmecke. Passen Sie auf, dass diese Aktion nicht von der Patrouille (16) bemerkt wird. Nehmen Sie sich nun Zeit, die Blickwinkel der verschiedenen Gegner im Park (17-19) und vor allem die Route des Panzers einzuprägen. Schleichen Sie mit Fahrer, Pionier und Scharfschütze vorsichtig am linken Bildschirmrand nach oben zur gekennzeichneten Stelle (X). Dort können Sie auch Körper verstecken. Bei (X) angekommen, müssen Sie wieder das Umfeld genau studieren. Achten Sie vor allem auf die Patrouille (29) und das Panzerfahrzeug (30). Lenken Sie zuerst (20) ab, um (21) zu entsorgen. Behalten Sie (23) im Auge und braten Sie (22) ebenfalls eins über den Schädel. Lassen Sie nun (23) mithilfe des Spions zum Gebäude hinblicken, um (24) in den Ruhestand zu versetzen. Ihr Scharfschütze sollte nun (26) ins Visier nehmen. Jetzt können Sie (25) ins Reich der Träume schicken. Lenken Sie nun wieder (20) ab und kümmern Sie sich um (23). Nehmen Sie mit dem Scharfschützen (27) aufs Korn und entledigen Sie sich der Soldaten (20) und (28).

Phase 4: Die Panzerfahrt

Glückwunsch – Sie haben den schwierigsten Teil der Mission überstanden. Mithilfe des Panzers können Sie sich nach und nach aller störenden Gegner im Freien entledigen. Kümmern Sie sich zuerst um den gegnerischen Panzer und das Panzerfahrzeug. Danach können Sie gemütlich durch die Straßen fahren und jeden Gegner wegpusten, der sich Ihnen in den Weg stellt.



EXPLOSIVE SPRITZTOUR Wenn Sie es geschafft haben, den Panzer zu stehlen, können Sie ganz gemütlich rund um den Eiffelturm fahren und sich aller störenden Gegner entledigen. Munition haben Sie reichlich.

Bonushefte

Fundort	Anzahl
Metro, Mülleimer	1
Fahrstuhlgebäude (A)	
EG, im Tresen	1
1. Stock, in Kommoden	2
2. Stock, in Kommoden	2
Generalsgebäude (B)	
2. Stock, im Büro	1
2. Stock, im Spind	1
3. Stock, im Schreibtisch	1
Kneipengebäude (C)	
EG, in Regalen	2
1. Stock, im Schreibtisch	1
2. Stock, im großen Büro	4
3. Stock, im Wandregal	1

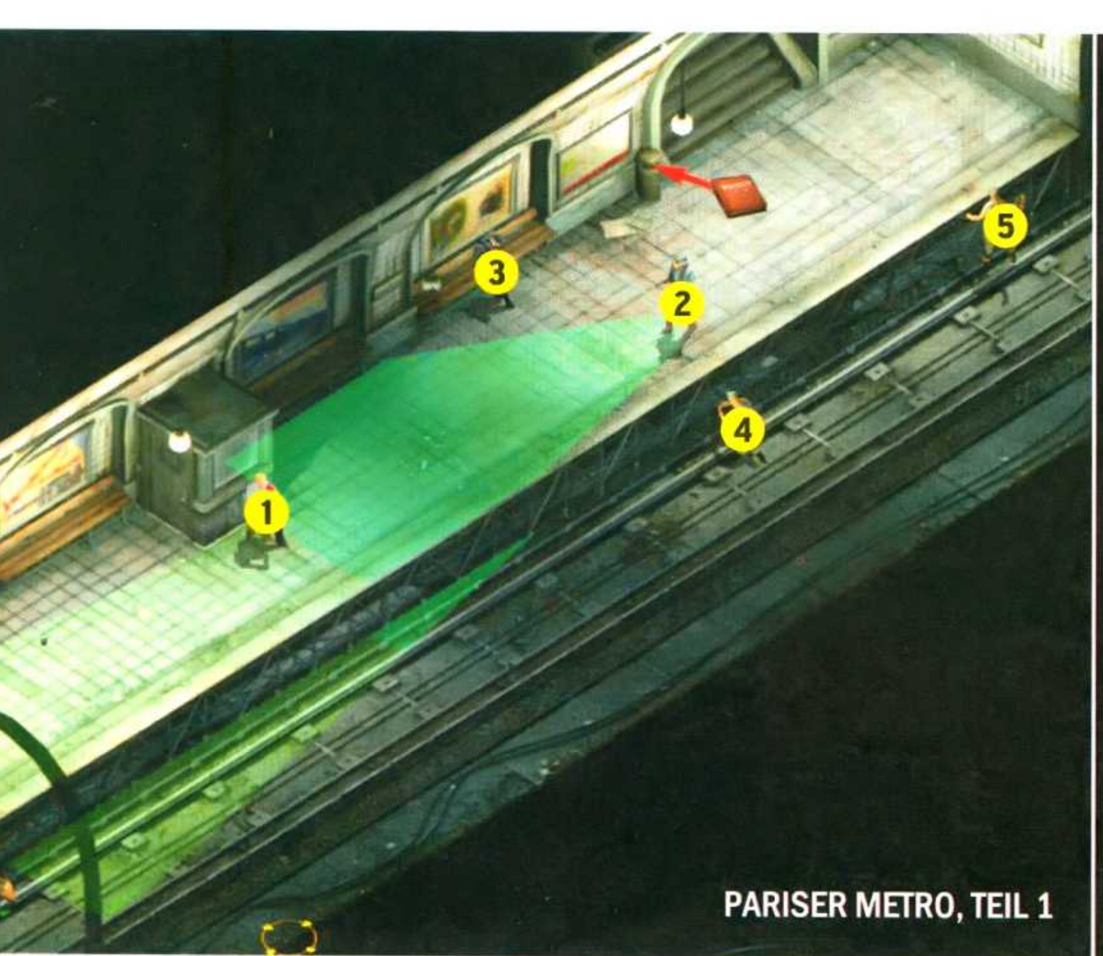
Phase 5: Die Einbruchserie

Begeben Sie sich mit dem Spion ins Gebäude (A). Im Tresen finden Sie ein Bonusheft. Benutzen Sie den Fahrstuhl und fahren Sie damit in den ersten Stock. Damit Sie einen schlagkräftigen Commando ins Gebäude bekommen, lassen Sie den Taucher am Fenster (A1) den Wurfhaken festmachen. Klettern Sie am besten mit einem gut bewaffneten Green Beret hinein. Im ersten Stock finden Sie zwei Bonushefte. Fahren Sie weiter in den zweiten Stock, wo Sie zwei weitere Hefte abstauben. Im dritten Stock können Sie Natasha kontaktieren und gleich ins Team integrieren. Verlassen Sie nun zu dritt das Gebäude und begeben Sie sich zum Generalsgebäude (B). Die Taktik bleibt dieselbe – der Spion und Natasha lenken die Gegner ab, so dass der Green Beret die Soldaten k. o. schlagen kann. Funktioniert das nicht, weil Offiziere dabei sind, können Sie immer noch Waffengewalt anwenden. Haben Sie das Erdgeschoss und den ersten Stock gesäubert, können Sie mit dem Pionier den Zünder im Generalsbüro entschärfen. Im zweiten Stock können Sie zwei Bonushefte abgreifen, ein weiteres im dritten Stock. Als Nächstes kümmern Sie sich um die Kneipe (C) auf der Rückseite des Komplexes. Insgesamt befinden sich acht Bonushefte in diesem Gebäudeteil.

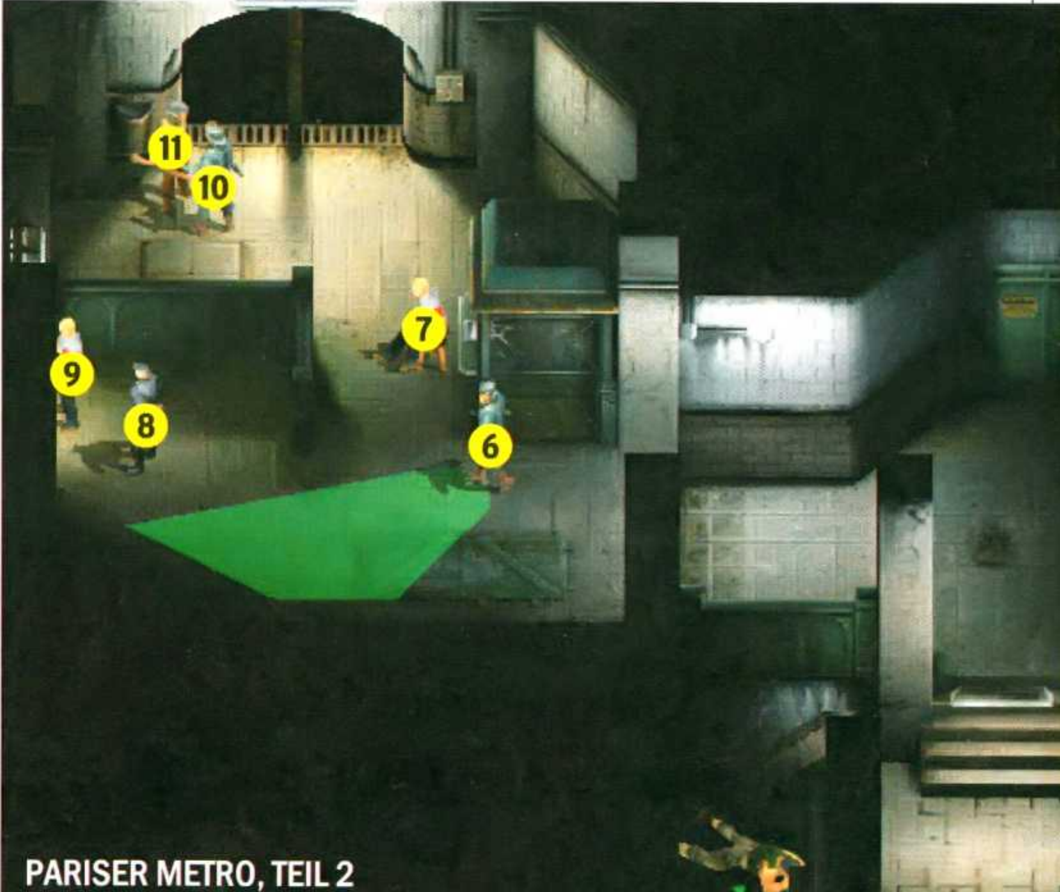
Phase 6: Die Flucht aus Paris

Sollte der Kommandant (31) mit dem Schlüssel Ihre Panzerfahrt überlebt haben, müssen Sie sich noch um diesen Gegner kümmern und ihm den Schlüssel entwenden. Geben Sie dem Spion den Schlüssel und marschieren Sie zum Westfuß des Eiffelturms. Sie müssen nur mit einem Commando zur Turmspitze gelangen, um die Mission abzuschließen. Wollen Sie jedoch mit all Ihren Helden die Aussicht genießen, müssen Sie eben nach bewährtem Muster die Wachen mit Spion oder Natasha ablenken und von den anderen Commandos ins Land der Träume schicken lassen.

STEFAN WEISS/LARS THEUNE



PARISER METRO, TEIL 1



PARISER METRO, TEIL 2

Wiggles

Jede Menge Einsteiger-Tipps und ein ausführlicher Technologiebaum erleichtern Ihnen die harte Arbeit unter Tage enorm.

Aller Anfang ist schwer

Worum muss ich mich am Anfang kümmern?

Einerseits müssen Ihre kleinen Racker jederzeit gut versorgt sein, andererseits gilt es, die Story voranzutreiben. Da die Bedürfnisse der Wiggles stetig wachsen, hat die Pflege Ihres Volkes immer Priorität.

Braucht jeder Wiggle einen Schlafplatz?

Nein. Bei den Wiggles geht es ähnlich zu wie bei einer U-Boot-Besatzung. Die Schlafplätze werden je nach Bedarf von allen genutzt. Da die Wiggles nur einen Teil ihrer Freizeit im Bett verbringen, brauchen Sie zu Anfang höchstens halb so viele Schlafplätze wie Wiggles. Bedenken Sie, dass in jedem Zelt zwei Wiggles gleichzeitig schlafen können.

Wohin soll ich graben?

Im Prinzip immer nach unten. Sie brauchen sich dabei keine Gedanken zu machen, etwas nicht zu finden, weil Sie zu weit links oder rechts graben – das Spiel sorgt automatisch dafür, dass Sie auf die storyrelevanten Quests stoßen. Daher ist es auch nicht möglich zu sagen, wo Sie welche Quest finden.

Wieso kann ich nur so kleine Höhlen bauen?

Zu Anfang können Sie nur die kleinste (und äußerst unpraktische) Höhle bauen. Sobald einer Ihrer Wichte jedoch 15 Stein-Erfahrungspunkte hat, kommt die nächstgrößere Höhle hinzu. Daher macht es durchaus Sinn, Ihre Wiggles zu spezialisieren (siehe Fertigkeiten).

Gibt es Tipps im Spiel?

Immer wenn irgendetwas Bedeutendes passiert, erscheint eine Nachricht im Ticker am oberen Bildrand. Besonders bei neuen Entwicklungen sollten Sie auf die Meldung klicken und den dazugehörigen Text lesen. Zum einen sind die Texte höchst amüsant, zum anderen enthalten sie viele nützliche Tipps.

Die Nahrungsversorgung

Pilze

Zu Anfang können Sie nur Grillpilze herstellen. Ihr erstes Ziel sollte die schnelle Erforschung der Farm sein. Mit diesen Feldern machen Sie sich von natürlichen Rohstoffen unabhängig.

Hamster

Der gegrillte Hamster muss zunächst einmal erfunden werden. Danach sollten Sie jedoch nicht sofort damit anfangen, die kleinen Nager auf den Grillrost zu werfen – schließlich gibt es nicht unendlich viele Hamster. Sie müssen zunächst eine Farm errichten und mithilfe von zwei Hamstern für stetigen Nachwuchs sorgen. Achten Sie auch darauf, wenn Sie mit Ihrem Volk umziehen: Ohne Farm keine Grillhamster! Es kann durchaus passieren, dass die Nager aussterben.

Raupen

Raupen können erst ab der Mittelalterküche verarbeitet werden – zu Suppe. Wie für Hamster gilt: Erst züchten, dann kochen.

Fertigkeiten

Dumm wie Brot

Zu Spielbeginn haben Ihre Wiggles keinerlei Erfahrungen. Sobald die kleinen Racker jedoch die ersten Aufgaben erledigen, gewinnen sie an Fertigkeitspunkten. Die Urgeneration kann maximal 100 Erfahrungspunkte ansammeln. Jede folgende Generation hat 20 Punkt mehr Potenzial – bis schließlich in der fünften Generation ein Maximalwert von 200 erreicht wird.

Wie der Vater, so der Sohn

Wiggles vererben Fähigkeiten an ihre Sprösslinge. Schon bei den ersten Kindern werden Sie angeborene Fertigkeiten entdecken.

Spezialisten ausbilden

Für viele Erfindungen brauchen Sie sehr hohe Erfahrungswerte in bestimmten Bereichen. Es macht daher Sinn, Wiggles zu Spezialisten auszubilden. Um eine gewisse Allgemeinbildung kommen Sie nicht herum – wenn Sie jedoch immer den gleichen Wicht zum Graben verwenden, haben Sie in kurzer Zeit einen wahren Steinexperten. Gleiches gilt natürlich auch für die anderen Fertigkeiten. Gute Holzarbeiter sollten Sie Holz verarbeitenden Betrieben zuweisen – gute Köche den Feuerstellen und Küchen.

Bücher machen schlau

In den zahlreichen Schatztonnen finden sich auch immer wieder die extrem wertvollen Bücher. Am Titel lässt sich erahnen, welche Fähigkeit in dem Buch vermittelt wird. Wenn der fündige Wiggle kein Spezialist für diese Fertigkeit ist, sollten Sie das Buch für einen anderen Wiggle mitnehmen.

Kampfexperten

Um einige kleinere Scharmützel werden Sie nicht herumkommen. Auch hier gilt: Nicht einfach blind drauflosdreschen – lieber den Experten holen. Zwar kommt jeder Wiggle mit einem einzelnen Wuker klar – aber der Experte sollte die Chance nutzen, seine Fähigkeiten auszubauen.

Gefahren unter Tage

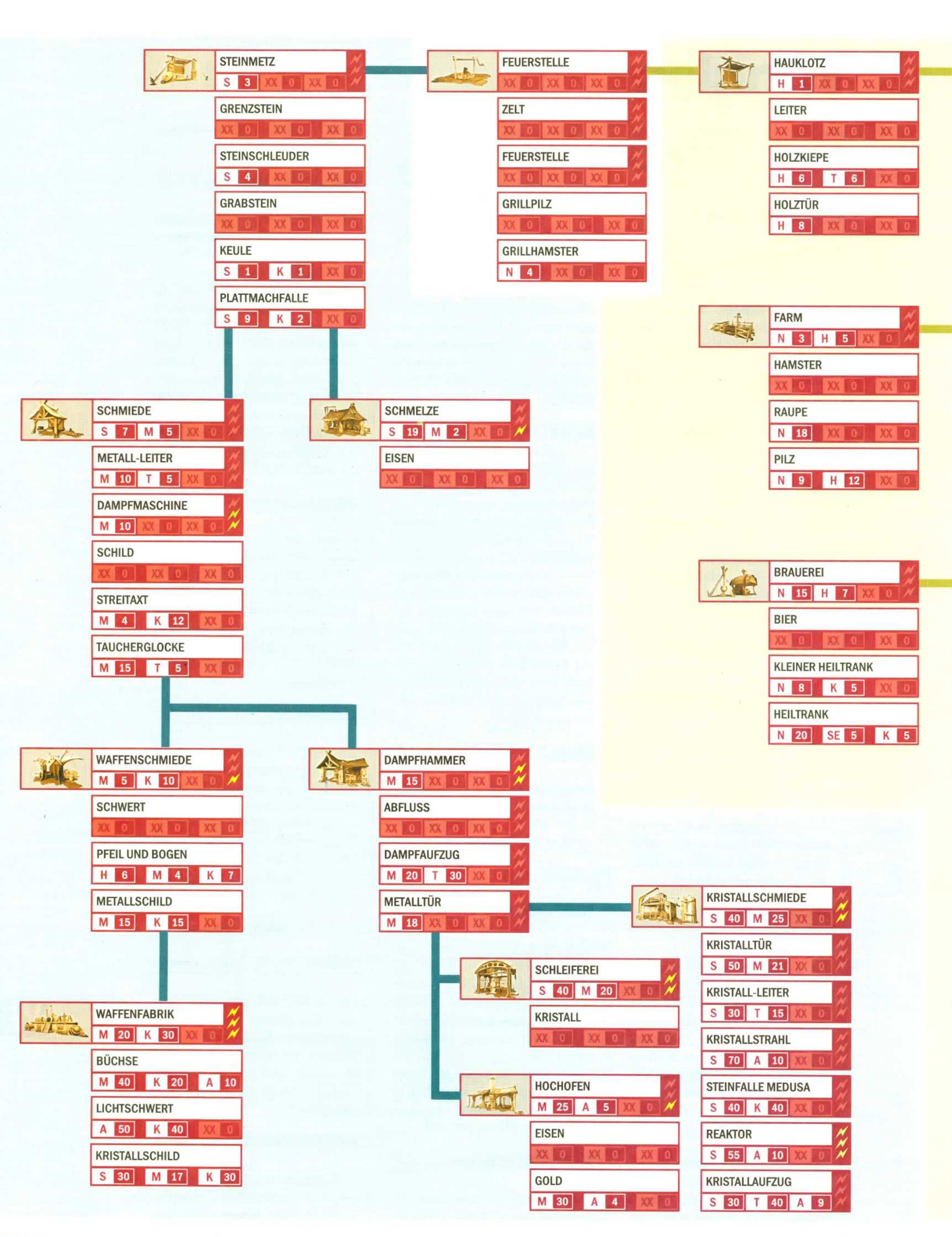
Die Wuker

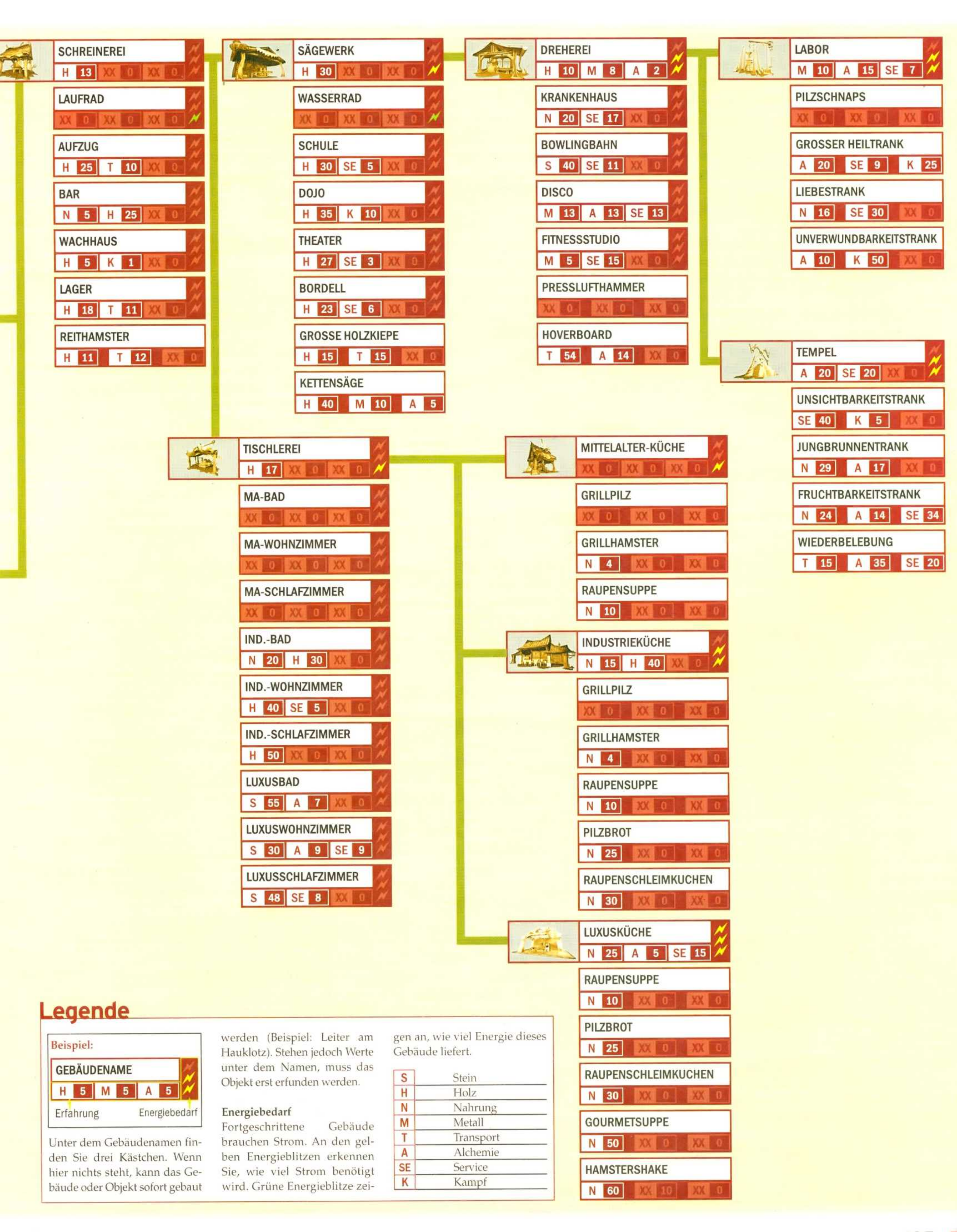
Diesen Viechern können Sie aus dem Weg gehen – oder ihnen ordentlich eins über die Rübe ziehen. Vorsicht: Bei mehr als einem dieser Biester kann ein unerfahrener Wiggle schon in ernste Lebensgefahr geraten.

Fleisch fressende Pflanzen

In einigen natürlichen Höhlen stehen diese gefährlichen Gewächse. Ein Skelett am Boden ist ein un-




STEINMETZ
S 3 XX 0 XX 0
GRENZSTEIN
XX 0 XX 0 XX 0
STEINSCHLEUDER
S 4 XX 0 XX 0
GRABSTEIN
XX 0 XX 0 XX 0
KEULE
S 1 K 1 XX 0
PLATTMACHFALLE
S 9 K 2 XX 0
FEUERSTELLE
XX 0 XX 0 XX 0
ZELT
XX 0 XX 0 XX 0
FEUERSTELLE
XX 0 XX 0 XX 0
GRILLPILZ
XX 0 XX 0 XX 0
GRILLHAMSTER
N 4 XX 0 XX 0
HAUKLOTZ
H 1 XX 0 XX 0
LEITER
XX 0 XX 0 XX 0
HOLZKIEPE
H 6 T 6 XX 0
HOLZTÜR
H 8 XX 0 XX 0
FARM
N 3 H 5 XX 0
HAMSTER
XX 0 XX 0 XX 0
RAUPE
N 18 XX 0 XX 0
PILZ
N 9 H 12 XX 0
BRAUEREI
N 15 H 7 XX 0
BIER
XX 0 XX 0 XX 0
KLEINER HEILTRANK
N 8 K 5 XX 0
HEILTRANK
N 20 SE 5 K 5
SCHMIEDE
S 7 M 5 XX 0
METALL-LEITER
M 10 T 5 XX 0
DAMPFMASCHINE
M 10 XX 0 XX 0
SCHILD
XX 0 XX 0 XX 0
STREITAXT
M 4 K 12 XX 0
TAUCHERGLOCKE
M 15 T 5 XX 0
SCHMELZE
S 19 M 2 XX 0
EISEN
XX 0 XX 0 XX 0
WAFFENSCHMIEDE
M 5 K 10 XX 0
SCHWERT
XX 0 XX 0 XX 0
PFEIL UND BOGEN
H 6 M 4 K 7
METALLSCHILD
M 15 K 15 XX 0
WAFFENFABRIK
M 20 K 30 XX 0
BÜCHSE
M 40 K 20 A 10
LICHTSCHWERT
A 50 K 40 XX 0
KRISTALLSCHILD
S 30 M 17 K 30
DAMPFHAMMER
M 15 XX 0 XX 0
ABFLUSS
XX 0 XX 0 XX 0
DAMPFAUFZUG
M 20 T 30 XX 0
METALLTÜR
M 18 XX 0 XX 0
SCHLEIFEREI
S 40 M 20 XX 0
KRISTALL
XX 0 XX 0 XX 0
HOCHOFEN
M 25 A 5 XX 0
EISEN
XX 0 XX 0 XX 0
GOLD
M 30 A 4 XX 0
KRISTALLSCHMIEDE
S 40 M 25 XX 0
KRISTALLTÜR
S 50 M 21 XX 0
KRISTALL-LEITER
S 30 T 15 XX 0
KRISTALLSTRAHL
S 70 A 10 XX 0
STEINFALLE MEDUSA
S 40 K 40 XX 0
REAKTOR
S 55 A 10 XX 0
KRISTALLAUFZUG
S 30 T 40 A 9



Legende

Unter dem Gebäudenamen finden Sie drei Kästchen. Wenn hier nichts steht, kann das Gebäude oder Objekt sofort gebaut werden (Beispiel: Leiter am Hauklotz). Stehen jedoch Werte unter dem Namen, muss das Objekt erst erfunden werden.

Energiebedarf
Fortgeschrittene Gebäude brauchen Strom. An den gelben Energieblitzen erkennen Sie, wie viel Strom benötigt wird. Grüne Energieblitze zeigen an, wie viel Energie dieses Gebäude liefert.

S	Stein
H	Holz
N	Nahrung
M	Metall
T	Transport
A	Alchemie
SE	Service
K	Kampf

trüglicher Hinweis auf diese Gefahr. Kümmern Sie sich unbedingt um diese Pflanzen, sobald Sie sie entdecken. Sie laufen sonst Gefahr, dass ein sorgloser Wiggle im Vorbeilaufen immer wieder Schaden nimmt und am Ende vielleicht sogar sein Zwergenleben aushaucht.

Andere Zwerge

In der ersten Welt begegnen Sie den Peacern. Diese sind Ihnen nicht feindlich gesinnt, halten Diebstahl aber für etwas ganz Normales. Wenn Sie als rechtschaffener Wiggle nun zur Keule greifen, um sich Ihr Eigentum zurückzuholen, haben Sie mit dem ersten Schlag bereits einen nicht mehr rückgängig zu machenden Krieg am Hals.

Wiggles ausrüsten

Holzkiepe

Ohne einen Reithamster ist die Holzkiepe nur für Erkundungen gut, von denen man viele Schätze mitbringt. Ansonsten macht die Kiepe den Wicht langsam und träge.

Reithamster

Sobald der Reithamster zur Verfügung steht, sollten Sie diesen in Serie produzieren. Über kurz oder lang sollten alle Ihre Wiggles einen Reithamster und eine Holzkiepe im Gepäck haben. Auch mit einer randvollen Holzkiepe ist ein Zwerg auf einem Hamster nicht langsamer – aber effektiver!

Waffen

Ihr Waffenexperte sollte klugerweise immer die beste Waffe tragen. Sie finden im Verlauf des Spiels einige Waffen – verteilen Sie diese großzügig. Es ist zu Beginn jedoch nicht nötig, alle Wiggles zu bewaffnen.

Heiltränke

Kämpfer sollten natürlich nach Möglichkeit auch Heiltränke mit sich führen, um Verletzungen möglichst schnell zu kurieren.

Siedlungsbau

Zur ursprünglichen Feuerstelle gesellen sich schon nach wenigen Spielminuten neue Gebäude. Sehr bald wird Ihnen der Platz an der frischen Luft ausgehen. Ihnen bleibt nichts weiter übrig, als neuen Platz unter Tage zu schaffen. Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihre Siedlung möglichst effizient gestalten.

Kurze Wege

Um einen reibungslosen Arbeitsablauf zu gewährleisten, sind kurze Wege ein Muss. Farmen sollten in der Nähe der weiterverarbeitenden Betriebe stehen – Küchen und Holz verarbeitende Produktionsstätten sollten also angrenzen. Da sich das Wiggle-Leben in Frei- und Arbeitszeit teilt, empfiehlt es sich, auch diese Bereiche in Ihrer Siedlung auseinander zu halten.

Horizontal oder vertikal?

Es ist sehr einfach, einen zentralen Schacht mit Leiter oder Fahrstuhl zu bauen, an den zu beiden Seiten die verschiedenen Höhlen angrenzen. Diese Form der Siedlung ist bei wachsender Population jedoch nicht mehr ratsam. Beim Einsatz von Fahrstühlen kommt es bei einem zentralen Schacht und vielen Ebenen zu langen Wartezeiten. Rüsten Sie Ihre Wichte lieber mit Reithamstern aus und bauen Sie in die Breite.

Platz zwischen Höhlen lassen

Wenn Sie Höhlen nebeneinander bauen, lassen Sie immer genug Platz zwischen den Höhlen, um einen vertikalen Schacht zu graben. So können Sie zwischen den einzelnen Ebenen viele kleine Verbindungsschächte graben.

Leiter oder Fahrstuhl?

Wenn in einem kurzen Schacht reger Verkehr herrscht, ist eine Leiter effizienter als ein Fahrstuhl. Bedenken Sie: Eine Leiter rutscht immer nach unten, wenn Sie den Schacht tiefer graben. Die Reichweite einer Leiter beträgt maximal neun Felder.

Umzug

Da Sie zwangsläufig immer tiefer in die Erde vordringen, müssen Sie irgendwann mit Sack und Pack umziehen. Wie im echten Leben ist dies nur halb so schlimm, wenn Sie es professionell machen.

Umziehen statt einpacken

Wenn Sie mit gedrückter ALT-Taste auf das Kistensymbol klicken, halten Sie die Blaupause des Gebäudes in der Hand und können diese sofort an den neuen Standort bringen. So sparen Sie es sich, erst ein- und dann wieder auspacken zu müssen.

Die neue Heimat

Natürlich müssen Sie zunächst wissen, wohin die Reise geht. Höhlen sollten vor dem eigentlichen Umzug ausgehoben sein. Bei größeren Distanzen sollte ein Fahrstuhl oder ein Leitersystem zwischen der alten und der neuen Siedlung bereitstehen.

Der Komplett-Umzug

Besonders zu Spielbeginn können Sie mit allen Gebäuden und vielen Rohstoffen über große Distanzen umziehen. Lassen Sie alle Gebäude einpacken. Wiggles, die gerade freihaben, werden mit herumliegenden Rohstoffen und Waren bestückt und losgeschickt. Die „Einpacker" tragen die Gebäudekisten und füllen ihr Inventar zusätzlich mit allem, was noch so rumliegt. Wenn ein Fahrstuhl für eine sehr große Strecke benutzt wird, sollten Sie die Wiggles gruppenweise erst sammeln und dann gemeinschaftlich in die Tiefe schicken. Andernfalls kommen einige der Zwerge auf die Idee, zu klettern – und das kann eine halbe Ewigkeit dauern. Errichten Sie in der neuen Siedlung zunächst Schlafgelegenheiten und Nahrungsproduktionsstätten, um die Stimmung zu verbessern. Außerdem müssen alle Wiggles „entladen" werden, damit Rohstoffe und Nahrung wieder zur Verfügung stehen.

Der Etagen-Umzug

Diese Methode für sehr große Siedlungen funktioniert nur über kleinere Distanzen, sorgt jedoch dafür, dass die Produktion aufrechterhalten wird. Neue Höhlen werden unweit der alten Siedlung ausgehoben. Die am höchsten gelegenen Gebäude werden dann einzeln umgezogen. So kann eine Siedlung nach und nach ohne größere Probleme in die Tiefe wandern. FLORIAN WEIDHASE

Myst 3: Exile

Hilfe für alle, die beim großen Abenteuer Myst 3 nicht weiterwissen. Unsere Komplettlösung lässt keine Fragen offen.



FARBENSPIELE Dies ist die Reihenfolge, in der Sie auf die Knöpfe an der Tür drücken müssen, um diese öffnen zu können.

Der Start ins große Abenteuer

Hören Sie, was Catherine Ihnen erzählt, und gehen Sie in den kleinen Raum, wo Sie Atrus herbeiholen, indem Sie das Releeshahn-Buch in der Glaskuppel inspizieren. Folgen Sie anschließend Saavedro nach J'nanin, wenn dieser sich das Buch „krallt" und damit verschwindet. Folgen Sie ihm nicht in den Tower, denn er schließt sich dort ein.

Wie kann ich mit dem Fahrstuhl im Turm nach oben fahren?

Lassen Sie den Fahrstuhl erst einmal alleine nach oben fahren. Nun steigen Sie in das Loch und stellen die vier Mechaniken so ein, dass Sie die Kontrollen des Fahrstuhls von innen bedienen können. Sie finden die Einstellungen in Saavedros Buch. Die Zahnräder müssen so eingestellt werden, dass das „Loch" direkt in einen Zahn ragt, während die Gewichte wie folgt stehen müssen: Unten – Mitte – Mitte. Das Rad wird so gedreht, dass die Ihnen zugewandte Seite die Schraube in der Mitte hat, während bei den anderen beiden „Flügeln" die Schraube nach außen zeigt. Nun können Sie den verbleibenden Schalter einfach drücken, so dass das Metallstück unten einrastet. Steigen Sie hinauf, rufen Sie den Fahrstuhl und fahren Sie mit ihm nach oben. Dort sehen Sie Saavedro verschwinden. Steigen Sie aus und drücken Sie den blauen Knopf.

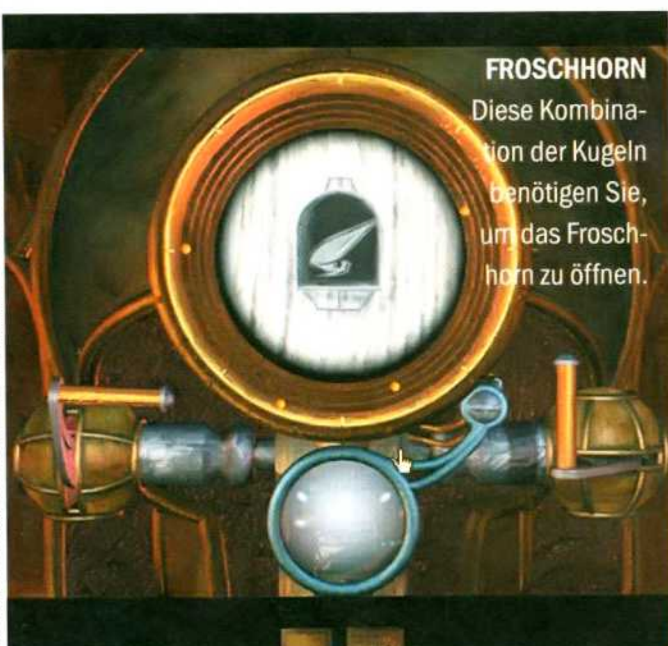
Wie finde ich die drei Symbole, die Saavedro geändert hat?

Für jeden Projektor gilt ein entsprechendes Symbol (Frosch, Vogel, Kreis). Sie müssen die beiden Hebel für die Entfernung (links) und die Schärfe (rechts) betätigen, bis Sie das Symbol mit den Symbolen an den Eingängen der weißen Hörner in Einklang gebracht haben. Das Froschsymbol stellen Sie wie folgt ein: Süd-Süd-West (Kugel 1), West (Kugel 2), Süd (Kugel 3) und Ost (Kugel 4). Die erste Kugel ist die auf der äußersten Bahn, die vierte die auf der innersten. Für das Vogelsymbol müssen die Kugeln wie folgt stehen: NNW (1), WSW (2), S (3), SW (4), während der Kreis so herbeigezaubert wird: NNW (1), OSO (2), SSO (3) und W (4).

Wie öffne ich die Hörner?

Die Hörner öffnen Sie nun mit den richtigen Kombinationen aus dem Turm.
In der Nähe des ersten Horns befindet sich ein Durchgang mit einer Leiter nach unten. Dort angekommen, versperrt ein metallener Ball die Tür. Schauen Sie sich dafür in der Gegend um, wo Sie die Leiter nach unten gefunden haben. Einige Schritte rechts von der Leiter finden Sie eine weitere, die Sie nach unten auf den Felsen bringt. Drücken Sie den linken Schalter, dann den rechten. Der Ball rollt in Richtung Leiter. Jetzt wieder eine Links-Rechts-Kombination und der Ball ist aus dem Weg. Gehen Sie nun zur Tür, um diese zu öffnen. Jetzt zurück zu den Schaltern, 2x links und 1x rechts gedrückt und der Ball rollt in den Raum. Drücken Sie nun wieder den rechten Schalter, gehen Sie in den Raum und reisen





FROSCHHORN Diese Kombination der Kugeln benötigen Sie, um das Froschhorn zu öffnen.



VOGELHORN Die Kombination für das Horn mit dem Abbild des Vogels.



KREISHORN Durch die Kombination gelangen Sie in das Kreis-Horn.

Sie mit der richtigen Kombination aus dem Turm ins Zeitalter Amataria. Um das Froschhorn zu öffnen, müssen Sie alle Lichtpfosten aufeinander richten. Drehen Sie zuerst so lange das Steuerrad am Sandstrand, bis der Sonnenkollektor im Wasser das Sonnenlicht auf den Verteiler lenkt. Dieser strahlt den gelben Lichtpfosten als Ersten an. Drehen Sie nun den gelben Lichtpfosten, bis der Sonnenstrahl auf den blauen Lichtpfosten weitergeleitet wird. Von dort wird dieser auf den grünen weitergeleitet. Laufen Sie nun zum grünen Pfosten, um den Sonnenstrahl von da auf den roten umzuleiten. Drehen Sie den roten dann so lange, bis der Strahl auf einen zweiten gelben Pfosten gelenkt wird. Von dort geht es weiter zum lila Lichtpfosten, der wiederum die Sonne auf einen zweiten roten treffen lässt. Der zweite rote Pfosten schließlich lenkt die Sonne auf eine Apparatur, die vor dem Frosch-Horn postiert ist. Nun laufen Sie zu diesem Horn und schauen sich die kreisförmig angeordneten Knöpfe über dem Türgriff an. Drücken Sie die Knöpfe in der Reihenfolge, in der das Sonnenlicht auf die Lichtpfosten trifft, also: gelb, blau, grün, rot, gelb, lila, rot. Die Tür öffnet sich und mithilfe der Kombination aus Saavedros Turm kommen Sie nach Voltaic.

Um das Vogel-Horn zu öffnen, gehen Sie zu Saveedros Arbeitszimmer, aber nicht hinein, sondern daran vorbei (durch den Turm). Sie kommen zu einer roten Pflanze. Berühren Sie diese und sie wird sich öffnen. Nun gehen Sie nach links und berühren dort den Ball. Ein Wesen tritt heraus. Steigen Sie die Stufen zu den roten Sporen hinauf, denn dort befindet sich eine große Blüte. Bewegen Sie den Blütenstängel an der Stelle, an der das Wesen platziert ist. Durch die entstehende Sprossenbrücke geht es ins Horn. Mit der Kombination aus Saavedros Turm gelangen Sie nach Edanna.

Wie gehe ich auf Edanna vor?

Fahren Sie mit der spiralförmigen Pflanze nach oben bis zum Vogel. Dort drücken Sie rechts auf eine Art Palme. Sie zieht ihre Blätter zurück und lässt die Sonne durch. Gehen Sie zur roten Sonnenblume auf der anderen Seite und berühren Sie sie. Sie ist eine Lupe, die die Sonnenstrahlen verstärkt. Lassen Sie so den pflanzlichen Wasserspeicher platzen. Gehen Sie zurück zur Spiralblume und rasen Sie dann in die Tiefe. Nun geht es am Elektrofisch vorbei zu einer Blüte. Drücken Sie diese, damit der Fisch herbeigesogen wird. Der Trick des Levels ist es, den Fisch so weit herunterzusaugen, dass seine Elektrostrahlen die Fleisch fressende Pflanze attackieren und diese den Vogel freilässt.

Wie gehe ich an der ersten Lichtpflanze vor?

Ziehen Sie an ihr, damit ein Blatt hervorkommt. Nun drücken Sie auf die Liane. Schwingen Sie sich anschließend nach rechts zur Falle. Drücken Sie die Kurbel, dann klicken Sie auf die roten Beeren. Die heruntergefallene Beere berühren Sie ein zweites Mal. Nun geht es an der Kurbel vorbei bergab. Sie sehen, wie sich das weiße Wesen die Beere schnappt. Drücken Sie auf den Schalter rechts vor Ihnen. Das Wesen entkommt der Falle, doch Sie können nun geradeaus schwingen. Drüben gehen Sie an der zweiten Lichtpflanze vorbei zur großen Zeichnung. Aktivieren Sie den Wasserspeicher und gehen Sie links herunter zu den blauen Lilien. Die letzte Lilie muss die vorletzte anvisieren, diese wiederum kann auf ein Blatt gerichtet werden, das eine Brücke bildet. Laufen Sie weiter zum nächsten Wasserspeicher und dann hinauf zum Brückenblatt zur Sonnenblume. Dort steht eine weitere Lilie. Die Sonnenstrahlen von dort müssen auf die obere der beiden Lilien gelenkt werden. Von dort lenken Sie sie auf die Sonnenblume, von da dann auf den Wasserspeicher. Er zerplatzt, der Vogel kommt frei.

Der Vogel ist weg, wie geht es weiter?

Richten Sie nun das Sonnenlicht wieder auf die untere der beiden Lilien. Das Blatt entrollt sich wieder. Gehen Sie den Weg herunter und laufen Sie den hohlen Baumstamm nach oben. An einer Stelle, an der zwischen den Pilzen an der Bauminnenseite keine Lichter zu sehen sind, befindet sich ein weiterer Weg. Mit der Liane geht es herunter. Sie kommen wieder zur Lilie. Die Sonnenstrahlen lenken Sie nun auf die Stängel, die oben aus der blauen Pflanze gucken. Gehen Sie wieder zurück zur blauen Pflanze. Von dort müssen Sie den Weg rechts heruntergehen (dort, wo die Schmetterlinge flattern). Drücken Sie die Pilzsporen am Fuße der blauen Pflanze. Die Schmetterlinge verschwinden. Laufen Sie in die Wurzel, weiter nach links und nehmen Sie unbedingt die Tagebuchseiten mit. Wenn Sie den Holzkäfig berühren, fliegt der Vogel mit Ihnen samt Käfig in sein Nest. Rutschen Sie von dort hinunter und „sacken" Sie das erste Symbol ein, bevor es zurück zu J'nanin geht. Dort angekommen, legen Sie das Symbol auf den Projektor in Saavedros Turm.

Wie gehe ich im Zeitalter Voltaic vor?

Drehen Sie sich um und gehen Sie in den Felsen. Dann laufen Sie weiter nach rechts den roten Pfad entlang und packen sich Saavedros Seiten. Es geht weiter zum blauen Pfad. Im Raum mit der Schalttafel gehen Sie die Leiter hoch und drücken den Schalter oben. Steigen Sie ins Bodenloch und öffnen Sie unten die Tür, um die Übertragungswelle zu betätigen. Gehen Sie durch die Turbine zurück. Kurz vor deren Ende greifen Sie durchs zerschlagene Bullauge und aktivieren so das Rad. Nun können Sie durch die Schleuse gehen. Rennen Sie den Kabelgang zum Transformator und stoppen Sie am Tank mit dem Zeichen „III". Hier müssen Sie die Schaltkreise wie folgt verändern: obere Reihe, 2x nach rechts – mittlere Reihe, 1x nach rechts – untere Reihe, 5x nach rechts. Voilà, die Insel hat nun Strom. Gehen Sie zum Ausgangspunkt zurück und dann den Steg bis zur langen Leiter. Nun müssen Sie an vier Ventilrädern vorbei und rechts eine Leiter hoch. Öffnen Sie die Kugel und gehen Sie hindurch. Steigen Sie auf das Dampfrohr und arbeiten Sie sich zum Lavaraum vor. Mit dem roten Hebel können Sie die Lava senken und steigen lassen. Ziel ist es, den Strom wieder einzuschalten und nach oben gefahren zu werden, bis Sie dort einen Schalter entdecken. Haben Sie ihn gedrückt, müssen Sie die Prozedur in umgekehrter Reihenfolge wiederholen, um wieder runterzukommen.

Wie ist die Kombination bei den Ventilen?

Schließen Sie alle drei Ventile im Erdgeschoss und ziehen Sie den Hebel an der Seite, um hochzufahren. Im 1. Stock schließen Sie drei beliebige Ventile. Merken Sie sich eins davon. Im 2. Stock schließen Sie ein Ventil, aber nicht das, welches Sie sich zuvor notiert haben. Fahren Sie wieder runter und öffnen Sie im 1. Stock nun das Ventil, das Sie sich gemerkt hatten. Nun öffnen Sie im Erdgeschoss alle drei Ventile von links. Drehen Sie das rote Rad zu Ihrer Linken und das Luftschiff füllt sich. Sie können jetzt weiterlaufen, um es zu betreten.

Wie löse ich die mathematischen Rätsel in Amateria?

Gehen Sie über die Hängebrücke und die Wendeltreppe hinunter. Mit dem hölzernen Fahrstuhl an der linken Wandseite geht's hinauf. Nehmen Sie hier Saavedros Seiten mit.
Das Wippenrätsel ist nicht ganz einfach, wenn man es sich mathematisch verdeutlichen will, deshalb hier nur die reine Lösung: Sie müssen im Haus mit den Holz-, Materien- und Steinblöcken ein Achtel Stein (1 Steinblock) und zwei Achtel (Stücke) Holz auf die halbe Kugel legen. Dann müssen Sie das Zahnrad ganz nach links bewegen. Ein Probelauf überzeugt Sie davon, dass die Kugel nun ihren richtigen Weg einschlägt. Danach schließt sich die Apparatur und zeigt ein Wabenmuster. Die Muster müssen Sie sich merken, um am Ende über die Brücke zu gelangen.

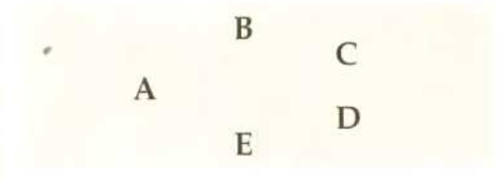
Wie gehe ich hinter dem Holztor vor?

Folgen Sie den vier Wabenplatten, die einen Weg nach rechts anzeigen, und gehen Sie durch das Holztor. Das folgende Gerät muss durch Ziehen am linken Hebel in die Höhe gefahren werden. Das Rätsel lösen Sie wie folgt: Stecken Sie im linken Kreis einen roten Holzstab in das oberste Loch und einen in das oberste rechte Loch. Im rechten Kreis muss man den Holzstab in das oberste linke Loch stecken. Jetzt können Sie den Hebel in der Mitte nach rechts ziehen. Merken Sie sich wieder das Wabenmuster!

Wie stelle ich die Portale an den Bahnen ein?

Erst einmal müssen Sie wissen, welche Bahn zu welchem Portal gehört. Schauen Sie sich deshalb unseren Screenshot an.

Gehen Sie auf die Bahn und zu den kleinen Schaltkästchen neben jedem Schwingungsportal. Alle Kästchen weisen neben einem roten Zeiger Felder auf, die in der folgenden Reihenfolge angeordnet sind:



Die Portale stellen Sie folgendermaßen um:

Portal 1: Zeiger von C nach B
Portal 2: Zeiger von A nach D
Portal 3: Zeiger von E nach A
Portal 4: Zeiger von B nach C
Portal 5: Zeiger von D nach E

Nun geht es zurück zur Apparatur: Fahren Sie sich hoch und ziehen Sie den Hebel, um die Materienkugel durch die Bahnen rasen zu lassen. Merken Sie sich ein letztes Mal das Wabenmuster.

Haben Sie die Brücken mit den Wabenmustern überwunden, müssen Sie an der Apparatur den Weg der Kugel bestimmen. Dafür müssen Sie die Schaltkreise umlegen.

Die Schaltkreise sind nach diesem Muster angelegt:

1 2 3
4 5 6
7 8 9

Drücken Sie folgende Kombination: 2,3,5,5,7,8,9. Drehen Sie sich jetzt um und drücken Sie den blauen Knopf. Die Fahrt geht los.

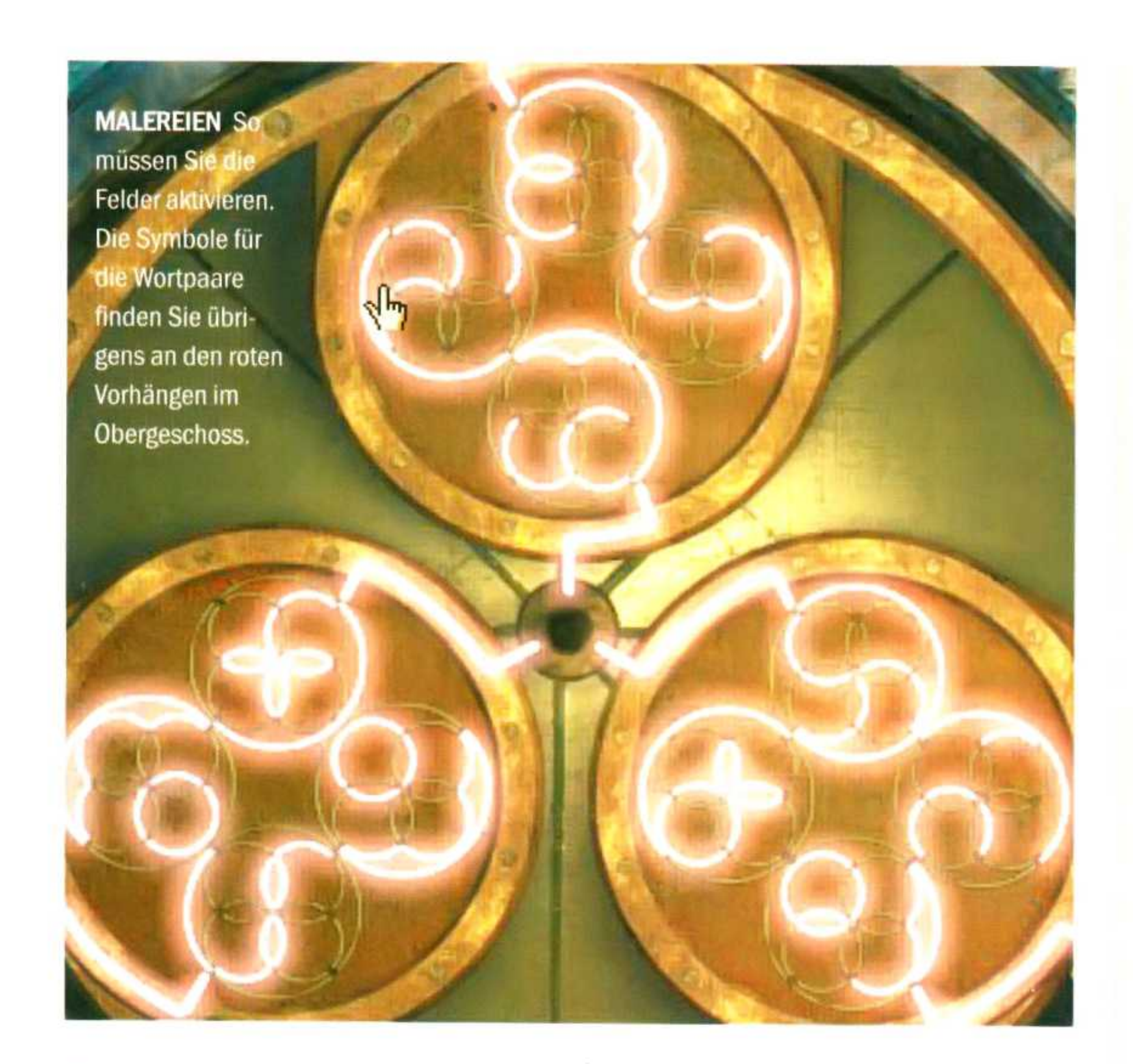
M



ACHTERBAHN Hier sehen Sie die Nummerierung der Bahnen im Zeitalter Amateria. Sie müssen wissen, welche Bahn wo ist, um die Portale exakt aktivieren zu können.



RAUS AUS DEM ZEITALTER So müssen in Amateria die Bahnen ineinander greifen, damit Sie die Fahrt auf der Kugelbahn antreten können.


MALEREIEN So müssen Sie die Felder aktivieren. Die Symbole für die Wortpaare finden Sie übrigens an den roten Vorhängen im Obergeschoss.

Das letzte Zeitalter: Narayan

Sie müssen in den beiden Kugeln die Symbole der im Tagebuch fett gedruckten Worte eingeben. Diese sind für Kugel Nummer 1:
energy – power – future – motion
nature – encourage – mutual – dependence
dynamic – force – spur – change.
Schauen Sie sich unseren Screenshot oben an, dann müssen Sie nicht umständlich alle Symbole abzeichnen.

Für die zweite Kugel gilt es, folgende Wortpaare einzusetzen:
Balanced – systems – stimulate – civilizations. Unser Screenshot zeigt, wie es geht.

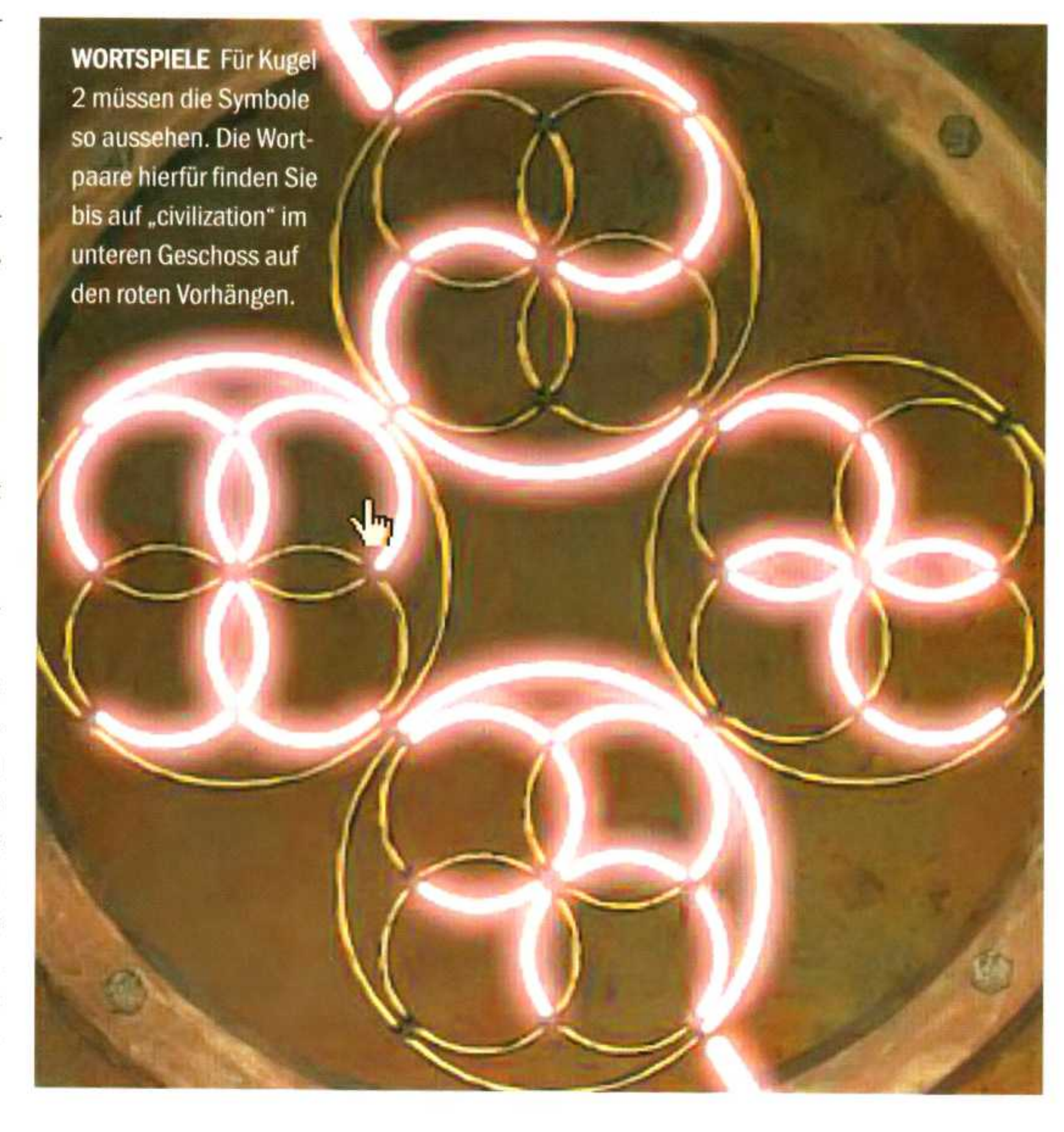
Was mache ich zum Schluss, um das Abenteuer zu beenden?

Es gibt sechs Möglichkeiten mit sechs verschiedenen Enden.

Das gute Ende können Sie auf diese Art herbeiführen:
Bewegen Sie den Hebel oberhalb der Treppe. Gehen Sie wieder herunter. Durch die Tür mit den Ästen gibt Saveedro Ihnen das Buch Releeshahn. Nun legen Sie den Hebel zwischen den beiden Kugeln um und gehen die Treppe hoch, um dort den Sphärenhebel am Boden zu aktivieren. Die rote Sphäre verschwindet und Saveedro steigt in die Gondel.

Mit dem Buch geht es nach Tomahna zurück zu Katharina und Atrus. Eine zweite Variante, die ein Ende mit gemischten Gefühlen herbeiführt, sieht so aus:
Machen Sie es wie bei Variante 1. Aber verlassen Sie Narayan darauf sofort, nachdem Ihnen Saavedro Releeshahn gegeben hat.
Nun gibt es noch vier schlechte Enden:

A) Bewegen Sie den Sphärenhebel so, wie Saavedro es gesagt hat. Die rote Sphäre verschwindet, Saavedro gibt Releeshahn nicht heraus, sondern wirft es weg und haut ab.
B) Treten Sie nah an Saavedro heran und warten Sie, bis er das Buch fallen lässt und gewalttätig wird.
C) Diese ähnelt der Variante B: Verschwinden Sie nach Saavedros erster Aufforderung, die rote Sphäre zu öffnen. Machen Sie das aber nicht, sondern kehren Sie zu ihm zurück. Er fordert Sie dann erneut auf, die rote Sphäre zu öffnen. Gehen Sie nun wieder weg, öffnen Sie aber wieder die Sphäre nicht. Wenn Sie nun wieder zum Bösewicht zurückgehen, wird er Sie mit Releeshahn niederschlagen.
D) Diese Möglichkeit sieht erst einmal aus wie die erste, gute! Gehen Sie hoch, legen Sie den Hebel am Boden um und laufen dann wieder herunter. Saavedro gibt Releeshahn heraus, aber legen Sie nicht wie in der Variante 1 den Sphärenhebel um, sondern gehen Sie nach oben und betätigen diesen Hebel am Boden. Die blaue Sphäre öffnet sich und Saavedro rennt zu Ihnen. Wenn Sie versuchen, die Treppe wieder herunterzugehen, schlägt er Sie mit seinem Hammer nieder. THORSTEN SEIFFERT


WORTSPIELE Für Kugel 2 müssen die Symbole so aussehen. Die Wortpaare hierfür finden Sie bis auf „civilization" im unteren Geschoss auf den roten Vorhängen.

D

Diablo 2 Expansion Set - **LoD - Special zu Patch 1.09**

Der Patch 1.09 zum Diablo-2-Add-on bringt viele Änderungen mit sich. Wir bringen Sie auf den neuesten Stand.

Änderungen bei Gegenständen

Die Einzigartigen Gegenstände wurden massiv verändert.

Nahezu jeder Einzigartige Gegenstand besitzt in LoD 1.09 neue Eigenschaften. In den meisten Fällen wurden die Attribute verbessert, bisweilen aber auch abgeschwächt. Blizzard plant die Veröffentlichung eines Horadrim-Rezeptes, mit dem Sie ein „1.08 Unique" in ein neues konvertieren können.


Auf CD finden Sie eine Übersicht über die geänderten Uniques.

Runen können verbessert werden.

Einige Runen wurden umbenannt und ihre Eigenschaften modifiziert. Es gibt außerdem ein Rezept, mit dem Sie drei gleiche Runen zu einer nächsthöheren Rune verschmelzen können. Alle Runenwörter stehen nun auch offenen Charakteren zur Verfügung.

Auf CD finden Sie eine Übersicht über alle Runen.

Geschmiedete Gegenstände haben neue Rezepte.

Die Attribute der Geschmiedeten Gegenstände wurden leicht abgeschwächt. Dafür funktionieren alle Rezepte nun mit normalen, außergewöhnlichen und Elite-Gegenständen einer Kategorie, so dass Sie von deren besseren Eigenschaften profitieren können.

Auf CD finden Sie ein Übersicht über alle Rezepte.

Änderungen am Gameplay

Gift richtet weniger Schaden an.

Die Berechnung des Gift-Schadens geschieht in LoD 1.09 folgendermaßen: Zuerst wird für jeden Gegenstand beziehungsweise für die benutzte Fertigkeit der Gift-Schaden pro Sekunde berechnet. Die Summe dieser Schäden bestimmt dann den Gesamtschaden. Die Länge des Gesamtschadens ist der Mittelwert der Dauer aller Einzelschäden. Dadurch wird insgesamt weniger Schaden pro Sekunde erzielt und auch die Gesamtdauer ist im Vergleich zu LoD 1.08 deutlich geringer. Gleichzeitig wurde die Wirkung von Smaragden in Waffen abgeschwächt.

Söldner sind weiterhin wichtig.

Söldner steigen nun schneller auf und können daher besser mit Ihrem Helden Schritt halten. Die Wüstensöldner behalten immer ihre anfänglichen Auren, die nun vom Schwierigkeitsgrad abhängen. Um Ihren Begleiter schnell mit Tränken zu versorgen, können Sie Shift + Rechtsklick auf einen Trank in Ihrem Gürtel benutzen oder Shift + Nummer des Gürtelslots.

Händler zahlen mehr für Gegenstände.

Der Maximalpreis beim Verkauf von Ausrüstung an die Händler

Neues **Runenwort** für LoD 1.09

Name	Benötigter Gegenstand	Einzusetzende Runen	Wirkung
Schwarz	Knüppel, Keule oder Hammer mit drei Sockeln	Thul + Io + Nef	+120% erhöhter Schaden 40% Chance auf vernichtenden Schlag +200 zu Angriffswert Erhöht um 3-14 Kälte-Schaden +10 zu Vitalität Erhöht um 19 Gift-Schaden über 2 Sek. 15% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung Magie-Schaden reduziert um 2 Level 4 Kadaver-Explosion (12 Ladungen)

Smaragde

Qualität	Wirkung in Waffen
Lädiert	10 Gift-Schaden über 3 Sekunden
Fehlerhaft	20 Gift-Schaden über 4 Sekunden
Normal	42 Gift-Schaden über 5 Sekunden
Makellos	60 Gift-Schaden über 6 Sekunden
Perfekt	100 Gift-Schaden über 7 Sekunden

Rezepte für den **Horadrim-Würfel**

Zutaten		Ergebnis
3 Runen derselben Art (El bis Ort)	neu	1 Rune der nächsthöheren Art (Eld bis Thul).
6 perfekte Edelsteine außer Schädel + 1 blaues Amulett	modifiziert	1 blaues Amulett mit +16-20% auf alle Widerstandsarten
1 blauer Ring + 1 perfekter Topas + 1 Regenerationstrank	modifiziert	1 blauer Ring mit +21-30% Blitz-Widerstand
1 blauer Ring + 1 perfekter Saphir + 1 Auftau-Elixier	modifiziert	1 blauer Ring mit +21-30% Kälte-Widerstand
1 blauer Ring + 1 perfekter Smaragd + 1 Gegengift-Elixier	modifiziert	1 blauer Ring mit +21-30% Gift-Widerstand
1 blauer Ring + 1 perfekter Rubin + 1 Explosions-Elixier	modifiziert	1 blauer Ring mit +21-30% Feuer-Widerstand

Auren der **Wüstensöldner**

Angeheuert in:	Normal	Albtraum	Hölle
Kampf	Gebet	Dornen	Gebet
Defensiv	Trotz	Heiliger Frost	Trotz
Offensiv	Gesegneter Zielsucher	Macht	Gesegneter Zielsucher

Bessere Chance, **magischen Gegenstand** zu erhalten

Summe aller getragenen Gegenstände	Bessere Chance für blauen Gegenstand	Bessere Chance für seltenen Gegenstand	Bessere Chance für Set-Gegenstand	Bessere Chance für Einzigartigen Gegenstand
0%	0%	0%	0%	0%
100%	100%	100%	100%	100%
150%	150%	146%	145%	141%
200%	200%	185%	183%	171%
250%	250%	220%	215%	193%
300%	300%	250%	242%	211%
400%	400%	300%	287%	236%
500%	500%	340%	322%	253%
600%	600%	372%	350%	266%
800%	800%	423%	391%	284%
1.000%	1.000%	460%	421%	295%

Maximalpreise

So viel Gold zahlen Händler höchstens für einen Gegenstand.

Schwierigkeitsstufe:	Normal	Albtraum	Hölle
Akt 1	5.000	30.000	35.000
Akt 2	10.000	35.000	35.000
Akt 3	15.000	35.000	35.000
Akt 4	20.000	35.000	35.000
Akt 5	25.000	35.000	35.000

Multiplayer-Spiele

Spieler im Spiel	Lebenspunkte der Monster	Erfahrung pro Monster
1	100%	100%
2	200%	167%
3	300%	233%
4	400%	300%
5	500%	367%
6	600%	433%
7	700%	500%
8	800%	567%

wurde von 25.000 auf 35.000 Goldstücke angehoben, gleichzeitig wurden die Reparaturkosten gesenkt.

Das Glücksspiel soll lohnender sein.

Theoretisch ist es in LoD 1.09 wieder möglich, Einzigartige und Set-Gegenstände zu erspielen. In der Praxis sind die Chancen dafür aber so gering, dass sich der Aufwand kaum lohnt. Geben Sie Ihr Gold besser für magische Gegenstände aus, die Ihnen von den Händlern zum Kauf angeboten werden und nach wie vor sehr gut, aber auch sehr teuer sein können.

Magische Gegenstände zu finden ist schwerer.

Normale Monster lassen in LoD 1.09 deutlich weniger oft magische Gegenstände fallen als gewohnt. Bei Bossen und Champions sind die Chancen dagegen etwas größer geworden. Beim Kampf gegen Akt-Endbosse haben sie die größten Chancen, brauchbare Gegenstände zu erhalten – eine Garantie ist dies aber nicht. Wie Akt-Endbosse werden auch Radament (3. Level der Kanalisation, Akt 2) und Eldritch der Richter (oberhalb des Wegpunktes im Eishochland, Akt 5) behandelt.

Runen sind nach wie vor begehrt.

Runen sind in LoD 1.09 seltener zu finden als zuvor. Die Gräfin (5. Level des vergessenen Turms im Schwarzmoor, 1. Akt) besitzt eine relativ hohe Chance, bei jedem Ableben eine Rune zu hinterlassen. Durch den Höllenschmieden-Quest (bei Hephaisto dem Schmied im Flammenfluss, 4. Akt) erhalten Sie immer eine Rune, allerdings nur einmal pro Schwierigkeitsstufe.

Die Chancen für magische Gegenstände können verbessert werden.

Mit LoD 1.09 ist es erstmals auch für offene Charaktere sinnvoll, durch das Tragen besonderer Ausrüstung die Chancen für das Finden magischer Gegenstände zu erhöhen. Dies hat auch Einfluss auf die Inhalte von Kisten, Truhen etc. und wirkt ebenfalls für herbeigerufene Monster, Tiere und Söldner. Wenn ein Söldner ein Monster besiegt, werden die Chancen des Söldners zu den Chancen des Helden addiert, sofern Sie Ihren Söldner mit entsprechender Ausrüstung eingekleidet haben. Die Chance für das Finden magischer Gegenstände hat allerdings keinen Einfluss auf das Ergebnis beim Glücksspiel und beim Finden von Edelsteinen oder Runen.

Wie kann ich meine Chancen erhöhen?

Es gibt eine Reihe hervorragender Einzigartiger, Set- und Runenwort-Gegenstände, die Ihre Chancen erhöhen können. Zur Not tun es aber auch perfekte Topase, die Sie in eine gesockelte Rüstung (bis zu 4 Sockel) und einen gesockelten Helm (bis zu 3 Sockel) einsetzen.

Die Chancen sind nicht für alle Magie-Klassen gleich.

Der Begriff „magischer Gegenstand" umfasst zwar blaue, seltene, Einzigartige und Set-Gegenstände, jedoch entwickeln sich die Chancen beim Finden solcher Gegenstände in LoD 1.09 unterschiedlich (siehe Tabelle).

Multiplayer-Spiele können simuliert werden.

Bei offenen Charakteren (Einzelspieler, offenes Battle.Net, LAN) können Sie seit LoD 1.09 im Spiel „Players X" als normale Nachricht abschicken, wobei X für eine Zahl zwischen 1 und 8 steht. Sie erhalten keine besondere Rückmeldung vom Programm (außer dass die Nachricht ausgegeben wird). Jedoch verhalten sich die Monster dann so, als ob X Spieler im Spiel wären, geben also mehr Erfahrung und lassen bessere Gegenstände fallen. Allerdings sind nur Monster betroffen, die Sie noch nicht gesehen haben. Am besten verwenden Sie das Kommando daher in der Stadt, beziehungsweise bevor Sie ein neues Gebiet betreten. Bei „echten" Multiplayer-Spielen darf X natürlich nicht kleiner als die tatsächliche Spielerzahl sein, sonst hat das Kommando keine Wirkung. ANDREAS KRUMME

Stronghold

Burgherren aufgepasst: An den heimischen Monitoren werden Kessel mit Pech gefüllt, Schwerter geschmiedet und Rüstungen angelegt. Diese Tipps helfen Ihnen, ein funktionierendes Dorf aufzubauen und den Kampf um Frieden und Gerechtigkeit zu gewinnen!

Der Aufbau eines Dorfes

Wie komme ich schneller an Holz?

Errichten Sie die Holzfällerhütten direkt am Wald. Ein Holzfäller sammelt zuerst drei Baumstämme, verarbeitet sie in seiner Hütte zu Brettern und trägt sie dann erst zusammen zur Burg. Er ist schneller, wenn er drei kurze Wege und einen langen zurücklegt.

Welches Nahrungsmittel lässt sich am schnellsten produzieren?

Äpfel – doch leider sind sie selten verfügbar. In den meisten Missionen haben Sie die Wahl zwischen Fleisch, Käse und Brot. Beim Brot müssen Sie eine lange Produktionskette in Kauf nehmen (Weizenfeld, Mühle, Bäckerei). Käse und Fleisch werden dagegen sofort zur Kornkammer gebracht. Stellen Sie daher bevorzugt Käse her und errichten Sie ergänzend ein paar Jagdhütten.

Wie beschleunige ich die Produktion von Waffen?

Verkürzen Sie die Wege. Den langsam daherschleichenden Waffenproduzenten tut ein Platz direkt neben dem Lager gut, da sich dort das Rohmaterial befindet. Der Bogenmacher benötigt zum Beispiel pro Bogen zwei Bretter, die er jeweils einzeln in seine Hütte trägt. Je kürzer der Weg, desto schneller kann er seine Arbeit beginnen. Vergessen Sie nicht, auch die Waffenkammer in der Nähe aufzustellen.

Ich brauche Gold für meine Truppen! Doch woher bekomme ich es?

Gold erhalten Sie durch den Verkauf von Waren. Informieren Sie sich am Marktplatz, welche Güter gehandelt werden, und überlegen Sie, welche Ware Sie in größeren Mengen produzieren können. In einem Waldgebiet lohnt zum Beispiel der Verkauf von Holz oder Lanzen. Eine große Steingrube kann neben dem Schlossbau auch Steine für den Handel liefern. Passen Sie sich der jeweiligen Situation an!

Ständig Ebbe in der Kasse – was soll ich tun?

Neben Holz müssen Sie für den Bau von Waffenschmieden auch Gold aufbringen. Wenn Sie diese Gebäude abreißen, weil Sie den Platz benötigen, gehen Holz sowie Gold dabei verloren. Suchen Sie daher von Anfang an einen geeigneten Platz und errichten Sie nicht mehr Schmieden als nötig. Vor allem die Schwert- und Rüstungsschmieden mit 500 Goldeinheiten Baukosten sind extrem teuer.

Wie mache ich mich beim Volk beliebt?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten. Die einfachste besteht darin, keine Steuern zu erheben, zusätzliche Rationen an Nahrung zu verteilen oder unterschiedliche Speisen anzubieten. Etwas aufwendiger gestaltet sich die Versorgung mit Bier. Sie müssen zunächst Hopfen anbauen, diesen in der Brauerei zu Bier brauen und dann im Wirtshaus anbieten. Errichten Sie stattdessen lieber – falls möglich – eine Kirche.

Verteidigungsmaßnahmen und Kampftaktiken

Ich verliere andauernd! Was mache ich falsch?

Gerade zu Beginn eines Levels startet der Gegner meist ein bis zwei kleinere Angriffe auf Ihre Burg. Die Nahrungs- sowie Rohstoffbeschaffung hat in dieser Phase eine eher geringere Bedeutung. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Verteidigung. Postieren Sie Truppen an geeigneten Stellen oder ziehen Sie mit Steinen aus dem Lager eine Verteidigungsmauer. Wenn Sie die ersten Angriffe überstanden haben, werden die Zeitabstände zwischen den Angriffen länger und Sie können sich dem Dorfaufbau widmen.



FLEISSIG Die Waffenmaschinerie am Lagerplatz brummt. Wenn Sie oberhalb der Schmieden noch eine Kaserne errichten, können Sie in kürzester Zeit Truppen rekrutieren.

Brauche ich Pechkessel & Co.?

Selten. Eine Verteidigungslinie aus Bogenschützen erledigt die Gegner meist, noch bevor sie Ihre Burgmauern erreichen. Sparen Sie das Rohmaterial und stecken Sie es lieber in die Waffenproduktion.

Wie greife ich am besten an?

Halten Sie sich im Nahkampf an die billigen Pikeniere. Quantität entscheidet Schlachten schneller als Qualität. Vergessen Sie nicht, immer eine Truppe Bogenschützen mitzunehmen. Sie erledigen bereits Gegner, bevor es zum Nahkampf kommt.

Welche Einheit ist am besten?

Auch wenn eine Vielzahl von Einheiten lockt: Der Bogenschütze ist die erste und die beste Einheit, die Sie im Spiel rekrutieren können. Wenn Sie die ersten Angriffe abgewehrt haben und eine ganze Reihe von Schützen postiert sind, ist Ihre Burg nahezu unangreifbar. Armbrustschützen und Ballistae bringen nicht viel mehr Nutzen, kosten aber wesentlich mehr Gold.

Was bringt die Kampfeinstellung „Aggressiv"?

Bei dieser Einstellung legen es Ihre Truppen auf einen Kampf mit dem Feind an. Dies ist recht sinnvoll, denn oft stürzen sich sämtliche Gegner auf eine einzige Einheit – die natürlich sofort niedergestreckt wird. Der Rest Ihrer Männer guckt Löcher in die Luft, da sie „die Position halten".

S



4 Das verlockendste Ziel Ihrer Gegner sind Sie selbst – beziehungsweise die Figur des Burgherrn! Wenn er stirbt, haben Sie die Mission verloren. Deshalb sollten ihn immer eine Hand voll Pikeniere verteidigen.

5 Ihre Rüstungsindustrie sollte möglichst nahe an den Verteidigungswällen und am Rohstofflager stehen. So können Sie im Notfall schnell Rekruten ausheben und diese umgehend an die Front befördern.

6 Platzieren Sie Ihre Farmen möglichst weitab der Kampflinien. Schon ein kleiner Trupp Feinde kann verheerende Schäden anrichten und die Nahrungsmittelversorgung kappen. Dass die Bauernhöfe auf unserer Beispielkarte nicht durch Wälle geschützt sind, liegt daran, dass wie in Tipp 3 beschrieben die gegnerische Streitmacht auf die Mauern im Westen zuhält. Der Computergegner kommt erst gar nicht auf die Idee, sein Glück etwa mit einem Zangenangriff zu versuchen.

1 Schilder zeigen an, aus welcher Richtung der feindliche Ansturm zu erwarten ist. Meistens gibt es nur einen Sammelpunkt für die gegnerischen Streitkräfte. Da sich der Gegner fast immer auf Ihr nächststehendes Gebäude stürzt, können Sie schon vor der ersten Attacke erahnen, welche Route er nimmt. Achtung: Errichten Sie den Schutzwall nicht zu nahe am Sammelpunkt!

2 In den ersten Levels macht es kaum Sinn, aufwendige Burgen zu bauen. Viel effektiver sind ein oder zwei Mauern mit einigen Türmen in der Nähe des gegnerischen Sammelpunkts. Mit einer Gruppe Bogenschützen verhindern solche Wälle, dass die Gegner überhaupt zum Zug kommen. Anfangs genügen Palisaden, später müssen Sie auf teure Steinmauern zurückgreifen. Damit diese nicht bei jeder Attacke in Mitleidenschaft gezogen werden, ziehen Sie einfach noch ein paar Reihen Palisaden vor die Hauptverteidigungslinie.

3 Wenn Sie gegen die Truppen des Schweins und des Wolfs antreten müssen, reichen die vorgeschobenen Verteidigungswälle nicht mehr. Allerdings müssen Sie nie die komplette Siedlung mit Mauern einschließen. Wenn Sie Tipp 1 berücksichtigen, können Sie mit einem gut platzierten Wall und Türmen die gegnerischen Truppen in die gewünschte Richtung „lenken“. Im Beispiel treffen die Angreifer zuerst auf den südlichen Turm und stürmen dann Richtung Nordosten auf das Tor zu, das als Köder dient. Bis sie dort angekommen sind, hat sie der Pfeilhagel schon zurechtgestutzt.

7 und 8 Natürliche Hindernisse für Freund und Feind. Wenn Sie das Terrain zu nutzen wissen, sparen Sie viel Baumaterial. Denken Sie daran: Ihre Gegner können weder steile Klippen noch Flussläufe überwinden.

SILKE MENNE/RÜDIGER STEIDLE



visit the planet playzone
PLAYZONE kommt jetzt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.
Das alles für kosmische 9,99 DM!
PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!
DAS UNABHÄNGIGE PLAYSTATION-2-MAGAZIN
9,99
DVD
PLAYZONE
JETZT IM NEUEN LOOK!
MIT EXKLUSIVER DVD
ABSPIELBAR AUF PLAYSTATION 2
AUF DVD
FINAL FANTASY X
EXKLUSIV-VIDEOS AUF DVD
HALF-LIFE
METAL GEAR SOLID 2
BALDUR'S GATE
AKTUELLE FILMTRAILER AUF DVD
A.I. – Künstliche Intelligenz
Cast Away
NEWS, TESTS UND SPECIALS AUF DVD
Capcoms neue Horror-Referenz
DEVIL MAY CRY
VIDEO
Enthüllt: Warum dieses Spiel neue Maßstäbe setzt
TIPPS: RESIDENT EVIL
MEGA-GEWINNSPIEL
ZONE
DVD
VIDEO

VIDEOS

AKTUELL
- Return to Castle Wolfenstein

VORSCHAU
- Armalion
- Empire Earth

TEST
- Evil Twin
- Project Eden
- Stronghold
- Throne of Darkness
- Wiggles
- Zax

TRAILER
- Alien vs. Predator 2
- C&C Renegade
- C&C Yuri´s Revenge
- Chaser
- Comanche 4
- FIFA2002
- Legacy of Kain 2
- Myst 3
- World of Warcraft
- Zoo Tycoon
- Das Versprechen (Kino)
- Driven (Kino)

PATCHES

- America v102 von 1.00 (d)
- America v102 von 1.01 (d)
- AoE2 Conquerors v.1.0c
- Baldur's Gate 2 Throne of Bhaal
- Bundesliga Manager X v1.1 (d)
- Desperados v1.01 (d)
- Diablo 2 v1.09 (e)
- Hired Team Trial – Gold v102 (int)
- Karnickeljagd Patch #1 (d)
- Operation Flashpoint v1.2 (d)
- Patrizier 2 v1.30 (d)
- Pharao Enhancement Pack v1.1
- Startopia v1.01b (int)

TREIBER

- Asus V3 V6 V7 V8 12.90
- Creative RivaTNT-GF3 12.90
- Detonator XP für Win2k, XP
- Detonator XP für Win9x, ME
- Gamevoice 1.5 Update (d)
- Logitech Mouseware 9.29.3
- Microsoft IntelliType Pro 2.1
- Nvidia Detonator 12.41
- PowerVR Kyro I, II 1.070
- Sparkle RivaTNT-GF3 12.90
- Voodoo3 1.07.00
- Voodoo3 4 5 Omega Treiber
- Voodoo5 1.04.01

TOOLS

- Acrobat Reader
- Cacheman 5.0
- DFÜ-Speed v2.2 Freeware
- DirectX 8.0 Controlpanel
- Download Accelerator Plus 5.0
- Gamespy
- Gamevoice 1.5 Shareware (d)
- GeForce Tweak Utility 3.04
- Hz-Tool 1.4
- Power Archiver 7.02
- Powerstrip 3.01
- PS2 Rate
- TV-Tool 5.02
- WinDVD 2000
- WinZip v8.0

SPECIALS

- Anno 1503
- Bundesliga Manager X: Die neuen Saisondaten
- Diablo 2 LoD Trainer
- Diablo 2 LoD Unique Items
- Die Gilde: Entwicklertagebuch (2)
- Mechwarrior 4-Maps
- Operation-Flashpoint-Mission
- Tribes 2 Final Map Pack
- Wallpapers zu aktuellen Spielen
- Zoo Tycoon Tierstimmen
- WinZip

TOP-DEMO | IL-2 STURMOVIK

IL-2 Sturmovik bietet klassische 3D-Luftkampf-Action vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Während die Vollversion der Simulation noch bis zum Spätherbst auf sich warten lassen wird, können Sie in dieser Demoversion bereits zwei Einzelspielermissionen fliegen, den Mehrspielermodus austesten und erhalten außerdem schon einen guten Einblick in den Missionseditor, der im Spiel enthalten ist.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
←↑→↓/Joystick	Flugzeugsteuerung
Z/X oder Pedale	Seitenruder
←↑→↓ und Joystick-Throttle	Motorsteuerung
W	Engine Boost-Modus
Joystick-Feuerknöpfe	Waffen abfeuern
Leer	Bomben abwerfen
Alt + Leer	Rakete abfeuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen	Pentium 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	OpenGL, Direct3D



KARNICKELJAGD

Wer von den vielen **Moorhuhnjagd**-Spielen noch nicht genug hat, bekommt mit **Karnickeljagd** Nachschub. Sie ballern hier in Waidmanns-Manier auf Kaninchen, Krebse und Möwen, die sich am Strand tummeln. Ungewöhnlich an dieser Variante: Die Hauptdarsteller sind dreidimensional und Sie können sich beim Anvisieren um 360 Grad drehen. Der Nachteil: Sie benötigen zum Spielen eine 3D-Grafikkarte.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
Mausbewegung	Drehen, auf und ab sehen
Maustaste	Schießen
Maustaste	Nachladen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium 233, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Maus
Empfohlen	Pentium Pentium 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct 3D



ICEWIND DALE - HERZ DES WINTERS

Trails of the Luremaster ist eigentlich ein kostenloses Add-on zu Interplays Rollenspiel-Hit. Die große Fangemeinde bekommt zwei neue Hauptgebiete sowie 20 bis 40 magische Gegenstände, ein zusätzliches Monster und viele andere zusätzliche Features ins Spiel. Sogar Kreaturen aus **Baldur's Gate 1** und **2** werden jetzt implementiert. Voraussetzung für das neue Abenteuer sind Besitz und Installation der deutschsprachigen Vollversion von **Icewind Dale** und dessen Add-on **Herz des Winters**.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium 233, 32 MB RAM, deutschsprachige Vollversion von „Icewind Dale" und Add-on „Herz des Winters"
Empfohlen	Pentium 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct 3D



STAR MONKEY

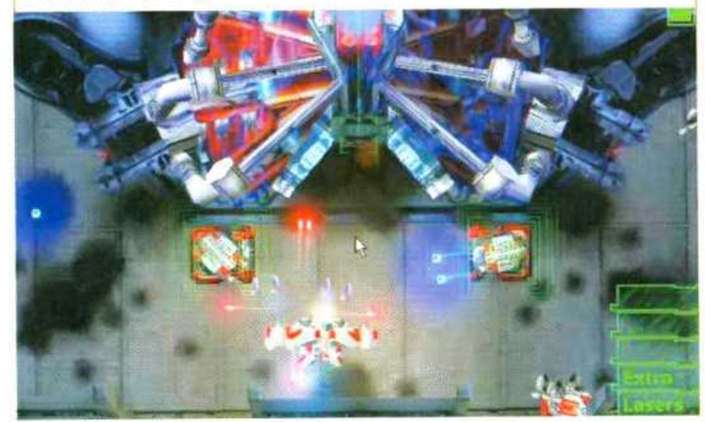
Wie **Space Tripper** ist auch **Star Monkey** ein Shoot 'em Up mit Suchtfaktor: Hier steuern Sie aus der Vogelperspektive einen Raumgleiter und müssen sich jeder Menge fieser Gegner erwehren. Für kurzweiliges Ballern zwischendurch ist das genau richtig. Die maximale Spieldauer ist allerdings stark limitiert – Sie dürfen einen Level lediglich ein Stück weit anspielen.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links bewegen
D	Nach rechts bewegen
Z	Feuern
Enter	Gleiter verändern/Benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium 300, 32 MB RAM
Empfohlen	Pentium 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct 3D



SPACE TRIPPER

Bei **Space Tripper** handelt es sich um einen klassischen Arcade-Shooter, von dem Sie drei Levels Probe spielen dürfen. Sie lenken einen Gleiter über Plattformen und beseitigen dabei Unmengen von Gegnern, die sich unerwartet, aber effektvoll aus dem Nichts heraus manifestieren. Eine Besonderheit des schnellen Horizontal-Scrollers: Sie können Ihre Flugrichtung bei Bedarf um 180° umkehren.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
← ↑ → ↓	Bewegung in die jeweilige Richtung
Y	Flugrichtung ändern
C	Feuern
X	Waffe austauschen
Leer	Pause

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium 400, 64 MB RAM
Empfohlen	Pentium 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct3D, OpenGL (lt. Hersteller benötigt)



TOP-DEMO | CODENAME: OUTBREAK

In **Codename: Outbreak** macht die Erdbevölkerung Bekanntschaft mit Aliens, die per Meteorit unseren blauen Planeten erreichen – und der menschlichen Rasse nicht eben freundlich gesinnt sind. Mittels dieser spielbaren Demoversion dürfen Sie vorab eine Mission des militärisch angehauchten 3D-Taktik-Shooters antesten, der ehemals unter dem Namen „Venom" entwickelt wurde und etwas an **Operation Flashpoint** erinnert.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
W	Vorwärts
X	Rückwärts
A	Seitenschritt links
D	Seitenschritt rechts
Z	Kriechen
Leer	Springen
↑Bild	Hinlegen
↓Bild	Aufstehen
1-7	Waffenwahl
Strg, Mouse-Button links	Feuern
Enter	Öffnen/Benutzen
I	Inventar
M, Mouse-Button rechts	Zoomen
Pos1,	Blick nach oben,
Ende	Blick nach unten
R	Nachladen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium II 266, 128 MB RAM
Empfohlen	Pentium III 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct 3D





TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	IL-2 Sturmovik
2	Red Faction (Mehrspieler)
3	Codename: Outbreak
4	Space Tripper
5	Star Monkey
6	New York Race
7	Bacteria
8	Icewind Dale: Neue Quests
9	Karnickeljagd
10	Der Schuh des Manitu

RED FACTION MULTIPLAYER TEST

Nachdem Sie den Einzelspielermodus von **Red Faction** bereits in PC Games 10/01 ausgiebig testen konnten, dürfen Sie mit dieser Ausgabe den Mehrspieler-Part des Ego-Shooters ausprobieren. Die Multiplayer-Test-Demo enthält zwei Deathmatch-Karten und zwei weitere der Variante Capture the Flag, in denen wahlweise via LAN oder Internet bis zu 16 Mitspieler gegeneinander antreten können.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
W	Bewegung vorwärts
S	Bewegung rückwärts
A	Bewegung nach links
D	Bewegung nach rechts
Leer	Springen
C	Kriechen
Primäre Waffenfunktion	Linke Maustaste
Sekundäre Waffenfunktion	Rechte Maustaste
R	Nachladen
Maus	Blickwinkel verändern, Drehen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium 400, 64 MB RAM
Empfohlen	Pentium 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct3D





CD-SPECIAL | ANNO 1503

Zum Lesestoff des großen Work-in-Progress-Artikels haben wir Ihnen noch jede Menge Augenschmaus mit auf die CD-ROM und DVD gepackt. Im CD-Special des Monats sehen Sie Exklusiv-Screenshots aus dem Kampfpart von **Anno 1503** mit den neuen Truppenformationen, bewachten Stadtmauern und durchschlagskräftigen Haubitzen. Außerdem haben wir eine ganze Galerie von Figuren- und Spielanimationen zusammengestellt, zeigen einige der wichtigsten Produktionsketten im Bild und haben das neueste Trailer-Video ergattert. Viel Spaß mit der Vorfreude auf Sunflowers neues Aufbau-Strategie-Spiel.



NEW YORK RACE

Erinnern Sie sich noch an das Science-Fiction-Verkehrschaos im Kinofilm **Das Fünfte Element**? Falls Sie auch einmal so unterwegs sein wollen wie Bruce Willis in seinem fliegenden Cab, sollten Sie die spielbare Demoversion von **New York Race** ausprobieren. Sie liefern sich hier in schwerelosen Flitzern heiße Rennen und rasen dabei durch futuristische Häuserschluchten.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
S	Beschleunigen
X	Abbremsen
↑	Steigen
↓	Abtauchen
→	Drehung nach rechts
←	Drehung nach links

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium 400, 64 MB RAM
Empfohlen	Pentium 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct3D (3D-Unterstützung benötigt)



DER SCHUH DES MANITU

Wer einen Schuh anziehen will, stellt am besten vorher fest, ob ihm derselbe passt und es sich lohnt, der Geldbörse dafür ans Leder zu gehen. Machbar ist das im Falle von **Der Schuh des Manitu** auch mit dieser spielbaren Demoversion zum Kinofilm. Sie dürfen hier als Bully Zielübungen an tanzenden Papierschnipsel-Bösewichtern vornehmen.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
→	Nach rechts springen
←	Nach links springen
↑	Werfen
↓	Seil ziehen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium 300, 32 MB RAM
Empfohlen	Pentium 300, 32 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct 3D



Radio, TV, Video & Sound zu gewinnen!

Gemeinsam mit den Multimedia-Profis von TerraTec veranstalten wir ein Fest für Ihre Sinne: Ganz gleich, ob Sie Heimvideos editieren wollen oder Ihren Lautsprechern echten Kinosound entlocken möchten, unsere Gewinnpakete haben es in sich – **einfach Fragebogen einschicken und Daumen drücken!**

35X MULTIMEDIA-POWER VON TERRATEC:

5x VideoSystem Cameo 400DV



DER PCI-FireWire™-Controller mit Videoschnittsoftware. Verbinden Sie Ihren DV- oder D8-Camcorder mit dem PC und bearbeiten Sie Ihre Videos professionell im MediaStudio Pro 6.0 VE. Erstellen Sie Texteinblendungen, vertonen Sie nach und wählen Sie aus über 300 Effekten aus dem Special-Effects-Paket „Adorage Magic – Cameo Edition" aus (je ca. 240,- Mark).

5x TValue Radio



Fest für die Sinne: Fernsehen und Radio am PC, Brooktree 878, Stereo-Radioempfang, automatischer Sendersuchlauf mit Kanalbenennung, Aufnahmefunktion für Einzelbilder und Videosequenzen, Multisendervorschau, 4:3-Format, frei skalierbare Ansicht oder Vollbildmodus, Highspeed-Videotext (je ca. 150,- Mark).

15x SiXPack 5.1+



Hören und Erleben: Ultimative 5.1-Wiedergabe und Digital I/O. Was auch immer Sie wollen: Kinosound über Ihr sechsteiliges Soundsystem, MP3-Wiedergabe über Ihre herkömmlichen Lautsprecherboxen oder unter Ihrem Kopfhörer brandaktuelle Spiele mit aktuellen 3D-Sound-Technologien zocken, das SiXPack 5.1+ ist immer erste Wahl (je ca. 200,- Mark).



10x 512i digital

Die TerraTec-PCI-Soundkarte für Einsteiger und Fortgeschrittene am PC bietet Windows-Plug&Play, ist auch unter DOS Sound-Blaster-Pro-kompatibel, verfügt über integrierte Wavetable-Software, Vspace™-3D-Sound und wird mit umfangreichen Treiber-Paketen geliefert (je ca. 90,- Mark)



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von TerraTec und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2001.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback Actionspiele
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Anschrift: ____________________

Welche Titel aus welchen Genres spielen Sie am liebsten? (in Schulnoten):
- Action-Adventures (z. B. Tomb Raider 4) ...____
- Action-Spiele (z. B. Max Payne) ....____
- Adventures (z. B. Fl. von Monkey Island) ..____
- Aufbau-Strategie (z. B. Anno 1602) ....____
- Echtzeit-Strategie (z. B. Age of Empires 2) ____
- Echtzeit-Taktik (z. B. Commandos 2) ....____
- Ego-Shooter (z. B. Unreal Tournament) ....____
- Fußballmanager (z. B. Anstoß 3) ....____
- Rennsimulationen (z. B. Grand Prix 3) ......____
- Rennspiele (z. B. Need f. Speed: Porsche) ____
- Rollenspiele (z. B. Baldur's Gate 2) ....____
- Runden-Strategie (z. B. Call to Power 2) ..____
- Sportspiele (z. B. FIFA 2001) ....____
- Taktik-Shooter (z. B. Counter-Strike) ....____
- Weltraum-Action (z. B. I-War 2) ....____

Was macht einen Ego-Shooter aus? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Atmosphäre
- ☐ Geschicklichkeitswettbewerb
- ☐ Gewalt
- ☐ Grafik
- ☐ Kampf
- ☐ Rätsel
- ☐ Story
- ☐ Sonstiges: ____________

Denken Sie, dass Gewaltdarstellungen in Ego-Shootern Sie negativ beeinflussen?
☐ Ja ☐ Nein

Denken Sie, dass Gewaltdarstellungen in Ego-Shootern andere negativ beeinflussen könnten?
☐ Ja ☐ Nein

Wie beurteilen Sie die Wirkung von Gewalt in Ego-Shootern? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Unterhaltung
- ☐ Aggressionsaufbau
- ☐ Aggressionsabbau
- ☐ Keine Wirkung
- ☐ Gewöhnung an Gewalt
- ☐ Sensibilisierung für Gewalt
- ☐ Sonstiges: ____________

Würden Sie Ego-Shooter ohne Gewaltdarstellung spielen?
☐ Ja ☐ Nein

Empfinden Sie reduzierte Gewaltdarstellung (grünes Blut, Roboter statt Menschen) als spielspaßhemmend?
☐ Ja ☐ Nein

Denken Sie, dass Computerspiele intensiver wirken als Bücher, Filme oder Musik?
☐ Ja ☐ Nein

Fühlen Sie sich ausreichend über Medienwirkung informiert?
☐ Ja ☐ Nein

Kennen Sie Studien zum Thema Gewalt in Computerspielen? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Ja, durch Eigenrecherche
- ☐ Ja, durch den Bericht in PC Games 11/2001
- ☐ Ja, durch andere Berichte
- ☐ Nein

Finden Sie Methodik und Argumentation der bisherigen Studien überzeugend?
- ☐ Ja, in allen Fällen
- ☐ Ja, in manchen Fällen
- ☐ Nein
- ☐ Ich kenne keine Studie

Wünschen Sie sich weiterführende Forschungen über die Wirkung von Gewalt in Computerspielen?
☐ Ja ☐ Nein

Darf/dürfte Ihr Kind Ego-Shooter mit Gewaltdarstellungen spielen?
- ☐ Ja, begleitet von Gesprächen darüber
- ☐ Ja, Kinder wissen alleine, was sie vertragen.
- ☐ Ja, im Beisein einer erwachsenen Vertrauensperson
- ☐ Nein

Kann ein Ego-Shooter der Grund für eine Gewalttat sein?
☐ Ja ☐ Nein

Kann ein Ego-Shooter der Auslöser für eine Gewalttat sein?
☐ Ja ☐ Nein

Kann es sein, dass sich Gewalttäter Handlungsideen aus einem Ego-Shooter abschauen?
☐ Ja ☐ Nein

Wird die Problematik durch immer realistischere Spielerlebnisse größer?
☐ Ja ☐ Nein

Halten Sie Jugendschutz bei Computerspielen für sinnvoll?
☐ Ja ☐ Nein

Finden Sie es richtig, dass Spiele mit extrem brutalen Inhalten indiziert werden können und damit nicht mehr öffentlich beworben und an Minderjährige verkauft werden dürfen?
☐ Ja ☐ Nein

Würden Sie bei nicht-indizierten Spielen Altersempfehlungen befürworten, an die der Handel gebunden ist?
☐ Ja ☐ Nein

Aktuelles Lieblingsspiel:
____

Welches Spiel haben Sie zuletzt gekauft?
____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
____

Welches Spiel werden Sie sich in den nächsten drei Monaten voraussichtlich kaufen?
____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?
____

Von welchem Designer/Entwickler-Team würden Sie gern ein Interview lesen?
____

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit am meisten? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ CD-Brenner
- ☐ CPUs
- ☐ Drucker
- ☐ DVD-Laufwerke
- ☐ Festplatten
- ☐ Gamepads
- ☐ Grafikkarten
- ☐ Internet
- ☐ Joysticks
- ☐ Komplett-PCs
- ☐ Komplettsysteme
- ☐ Lautsprecher
- ☐ Lenkräder
- ☐ Mainboards
- ☐ Mäuse
- ☐ Modems/ISDN/DSL
- ☐ Monitore
- ☐ Netzwerk
- ☐ Overclocking
- ☐ Scanner
- ☐ Soundkarten/-systeme
- ☐ Tastaturen
- ☐ Tuning

Welche Themen finden Sie interessant?
- ☐ Spiele für Handys/PDAs
- ☐ LAN-Partys
- ☐ DVDs

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der „ADward"-Wahl teil.

Welche Anzeige gefällt Ihnen in der aktuellen Ausgabe am besten?
Motiv: ____________
Inserent: ____________


MTV
MUSIC TELEVISION®
you better believe
foto: stefan minder@defrance
www.mtvhome.de

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 06403-905010

Bestellfax 06403-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	DM
V6600MX Pure	32-SD / GF256	139,-
V6600MX Pure	64-SD / GF256	169,-
V7100 Magic Pure	32-SD / GF2 MX-200	179,-
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	199,-
V7100 Pure	32-SD / GF2 MX	209,-
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	239,-
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	239,-
V7100 2V1D	32-SD / GF2 MX	279,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	229,-
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	259,-
V7100 Pro/T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	249,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	299,-
V7100 Del. Combo +TV-Tuner	32-SD / GF2 MX	389,-
V7700 Pure	32-DD / GF2 GTS	319,-
V7700/T +TV-out	32-DD / GF2 GTS	349,-
V7700/T +TV-out	64-DD / GF2 GTS	449,-
V7700 Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 GTS	419,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	32-DD / GF2 GTS	549,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	64-DD / GF2 GTS	659,-
V7700 Pro Pure	64-DD / GF2 Pro	419,-
V7700/T Pro +TV-out	64-DD / GF2 Pro	449,-
V7700 Pro Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Pro	509,-
V8200 Pure	64-DD / GF3	869,-
V8200 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3	949,-
TV-Box (mit Fernbedienung)		169,-

ATI	MB / Chip	DM
XPert 98 Pro bulk	8-SD / Rage XL	89,-
Xpert 2000 Pro bulk	32-SD / Rage 128 Pro	119,-
XPert 2000 Pro +TV-out bulk	32-SD / Rage 128 Pro	139,-
Rage Fury Pro +TV/Video bulk	32-SD / 128 Pro GL	189,-
Rage Fury Pro +TV/Video retail	32-SD / 128 Pro GL	209,-
Radeon bulk	32-SD / Radeon	189,-
Radeon +TV-out bulk	32-SD / Radeon	229,-
Radeon VE DVI +TV-out bulk	32-DD / Radeon	219,-
Radeon bulk	32-DD / Radeon	299,-
Radeon bulk	64-DD / Radeon	399,-
Radeon VIVO bulk	64-DD / Radeon	439,-
Radeon VIVO retail	64-DD / Radeon	499,-
All-In-Wonder Radeon retail	32-DD / Radeon	549,-

ELSA	MB / Chip	DM
Gladiac MX LE bulk	32-SD / GF2 MX	169,-
Gladiac 311 bulk	32-SD / GF2 MX-200	159,-
Gladiac 311 +TV-out bulk	32-SD / GF2 MX-200	179,-
Gladiac 311 +TV-out retail	32-SD / GF2 MX-200	199,-
Gladiac 511TV-OUT retail	32-SD / GF2 MX-400	239,-
Gladiac 511TV-OUT bulk	64-SD / GF2 MX-400	229,-
Gladiac 511TV-OUT retail	64-SD / GF2 MX-400	289,- L
Gladiac 511 DVI bulk	32-SD / GF2 MX-400	259,-
Gladiac 511TWIN retail	32-SD / GF2 MX-400	269,-
Gladiac 920 retail +TV-out	64-DD / GF3	969,- L
Synergy2000	32-SD / Q2 EX	529,-
Synergy III bulk	32-SD / Q2 MXR	899,-
Synergy III retail	32-SD / Q2 MXR	929,- L
GLoria III bulk	64-DD / Q2 Pro	2.099,-
GLoria III retail	64-DD / Q2 Pro	2.199,-

SPARKLE SP6700 Pro
AGP-Grafikkarte
GeForce2 Pro, 64 MB SGRAM-DDR, retail
279,-

HERCULES	MB / Chip	DM
3D Prophet 4000XT bulk	32-SD / Kyro	149,-
3D Prophet 4000XT retail	32-SD / Kyro	179,-
3D Prophet 4000XT +TV-out	64-SD / Kyro	249,-
3D Prophet 4000 +TV-out	32-SD / Kyro	199,-
3D Prophet 4500	32-SD / Kyro II	259,-
3D Prophet 4500 +TV-out	32-SD / Kyro II	289,-
3D Prophet 4500	64-SD / Kyro II	319,-
3D Prophet 4500 +TV-out	64-SD / Kyro II	349,-
3D Prophet II MX-400 bulk	32-SD / GF2 MX-400	169,-
3D Prophet II MX-400 retail	32-SD / GF2 MX-400	199,-
3D Prophet III	64-DD / GF3	999,-

MSI	MB / Chip	DM
StarBurst32	32-SD / TNT2 Pro	159,-
StarMaxx32 +TV-out	32-SD / GF2 MX	219,-
StarForce 829 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	159,-
MX400Pro-TC64S +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	209,-
StarForce 833 Video-in/out	32-SD / GF2 MX-400	229,-
G2Pro Plus-T64D +TV-out	64-DD / GF2 Pro	349,-
G3Pro-VT64D +TV-out	64-DD / GF3	839,-

SPARKLE	MB / Chip	DM
SP6326	8-SD / SiS6326	49,-
SP397	16-SD / Savage 4 Pro	64,-
SP5200LT	8-SD / Vanta LT	59,-
SP5200LT	16-SD / Vanta LT	69,-
SP5200	16-SD / Vanta	79,-
SP5200T +TV-out	16-SD / Vanta	99,-
SP5300	32-SD / TNT2 M64	99,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	119,-
SP6800M2	32-SD / GF2 MX-200	129,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	149,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	149,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	169,-
SP6800	32-SD / GF2 MX	179,-
SP6800T TwinView +TV-out	32-SD / GF2 MX	189,-
SP6800TC +TV-out	32-SD / GF2 MX	229,-
SP6800M4 (5 ns)	32-SD / GF2 MX-400	169,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	179,-
SP6800M4T +TV-out (5 ns)	32-SD / GF2 MX-400	189,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	199,-
SP6800TCL DVI +TV-out	32-SD / GF2 MX	249,-
SP6600 Pro	32-DD / GF2 Pro	239,-
SP6600 Pro +TV-out	32-DD / GF2 Pro	259,-
SP6700 Pro	64-DD / GF2 Pro	279,-
SP6700 Pro +TV-out	64-DD / GF2 Pro	299,-
SP6900 DVI	64-DD / GF2 Ultra	599,-
SP6900 DVI +TV-out	64-DD / GF2 Ultra	629,-
SP7000 DVI +TV-out +DVI	64-DD / GF3	779,-

CREATIVE	MB / Chip	DM
GeForce2 MX-200 bulk	32-SD / GF2 MX-200	169,-
GeForce2 MX	32-SD / GF2 MX	199,-
GeForce2 Pro	64-DD / GF2 Pro	439,- L
GeForce3	64-DD / GF3	899,-

AMD Athlon™ CPU
Sockel A 1,4 GHz
133 MHz Bustakt



329,-

PC-GEHÄUSE

PC-Gehäuse			DM
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	230 W	89,-
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	250 W	99,-
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	139,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	250 W	129,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	300 W	179,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	235 W	159,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	199,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	250 W	199,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	300 W	239,-
PROFI-LINE Big-Tower (für P4)	ATX	300 W	269,-
FUTURE Midi-Tower silber oder schwarz	ATX	250 W	199,-
ALU-LINE Midi-Tower silber, schwarz oder weiß	ATX	300 W	349,-
i-Blau o. i-Grün	ATX	250 W	129,-
"Pinguin"	ATX	250 W	199,-

Netzteile			DM
ENHANCE UltraQuiet	250 W	ATX	119,-
ENHANCE	300 W	ATX	119,-
ENHANCE UltraQuiet	300 W	ATX	149,-
ENHANCE für Pentium® 4	300 W	ATX	169,-
ENHANCE für Pentium® 4	460 W	ATX	259,-
ENHANCE für Dual-Athlon	460 W	ATX	319,-
NMB für TYAN Dual-Athlon	460 W	ATX	349,-

„HOME-LINE" „PROFI-LINE" „i-LINE" „AVANCE" „TREND"

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	DM
CUA +Sound+VGA	FCPGA-TNT2	2/4/6	239,-
CUV4X-C	FCPGA-133A	2-7	209,-
CUV4X-E +U-100	FCPGA-133A	2-7	219,-
CUV4X-D Dual	FCPGA-133A	2-7	379,-
TUV4X	FCPGA2-133A	2-7	229,-
CUV266	FCPGA-266	9	269,-
CUV266-D Dual	FCPGA-266	9	459,-
CUSL2-LS +VGA+LAN+U160	FCPGA-815E	4/6	749,-
TUSL2-C	FCPGA2-815EP	4/6	269,-
TUSL2-C +Sound	FCPGA2-815EP	4/6	289,-
TUA266	FCPGA2-Pro5	4/6/9	239,-
CUR-DLS Dual+VGA+LAN+U160	FCPGA-3LE	5/7	1.399,-
CUPLE-VM +Sound+VGA	FCPGA-PLE133	4/6	169,-
CUSI-M +Sound+VGA+LAN	FCPGA-630E	4-7	199,-
P3C-E	Sl1-820	8	199,-
A7V-E	SoA-KT133	4/6	199,-
A7V-E +Sound	SoA-KT133	4/6	219,-
A7V133-C	SoA-KT133A	4/6	249,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	4/6	299,-
A7V133 +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	319,-
A7VL-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-KL133	4/6	209,-
A7S-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-730	4/6	219,-
A7S-VM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-730	4/6	239,-
A7A266	SoA-Mag1	4/6/9	329,-
A7M266	SoA-761	9	409,-
A7V266	SoA-KT266	9	379,-
P4T	So423-850	8	449,-
P4T-M (µATX) +LAN	So423-850	8	489,-
P4B +Sound	So478-845	4/6	429,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	DM
VH6-II +Sound	FCPGA-133A	2-7	229,-
VP6 Dual+RAID	FCPGA-133A	4-7	319,-
ST6-RAID +Sound+RAID	FCPGA2-815EP	4/6	299,-
KT7E	SoA-KT133	4/6	229,-
KT7A	SoA-KT133A	4/6	279,-
KT7A-RAID +RAID	SoA-KT133A	4/6	329,-
KG7-L	SoA-761	9	339,-
KG7	SoA-761	9	379,-
KG7-RAID +RAID	SoA-761	9	429,-
TH7 RAID +Sound+RAID	So423-850	8	449,-
TH7II-RAID +Sound+RAID	So478-850	8	559,-

FUJITSU-SIEMENS	Sockel/Chip	RAM	DM
D1279 +Sound	SoA-KT266	9	329,-
D1325 +Sound	So478-845	4/6	369,-

CHAINTECH	Sockel/Chip	RAM	DM
6VJD +Sound	FCPGA-266	9	239,-
6VJD2 +Sound	FCPGA-266	9	259,-
6OJA3T +Sound	FCPGA2-815EP	4/6	249,-
7AJA2 +Sound	SoA-KT133A	4/6	249,-
7KJD +Sound	SoA-761	9	319,-
7VJD +Sound	SoA-KT266	9	279,-
7SID (µATX) +Sound	SoA-735	9	249,-
9BJA +Sound	So478-845	4/6	379,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	DM
MS-6368 (µATX) VGA+LAN	FCPGA-PLE133	2-7	189,-
815EPT Pro (Sound)	FCPGA2-815EP	4/6	229,-
MS-6378 (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-KLE133	4/6	199,-
K7T Turbo-R +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	299,-
K7T266 Pro	SoA-KT266	9	349,-
K7T266 Pro-R +RAID	SoA-KT266	9	379,-
K7 Master +Sound	SoA-761	9	339,-
K7 Master-S +Sound+U160	SoA-761	9	699,-
845 Pro +Sound	So423-845	4/6	379,-
850 Pro2 +Sound	So423-850	8	439,-
845 Pro2 +Sound	So478-845	4/6	399,-
845 Pro2-R +Sound+RAID	So478-845	4/6	439,-

ENMIC	Sockel/Chip	RAM	DM
8TTX+ +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	329,-
8TCX+ +Sound	SoA-KT266	9	319,-
8KAX+ Pro +Sound+RAID	SoA-761	9	419,-
4BAX+ +Sound	So478-845	4/6	379,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	DM
GA-6VXC7-4X-P	FCPGA-133A	2-7	199,-
GA-6OX	FCPGA-815EP	4/6	239,-
GA-6RX +RAID	FCPGA-266	9	299,-
GA-7IXE4	SoA-750	4/5	159,-
GA-7ZX-H +Sound	SoA-KT133A	4/6	249,-
GA-7ZXR Rev. 3.0 +RAID	SoA-KT133A	4/6	309,-
GA-7DX +Sound	SoA-761	9	329,-
GA-7DXR +Sound+RAID	SoA-761	9	369,-
GA-8IDX +Sound	So478-845	4/6	369,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
1) PS/2 (FP oder EDO) 2) DIMM PC66 3) DIMM PC66 ECC
4) DIMM PC100 5) DIMM PC100 ECC 6) DIMM PC133
7) DIMM PC133 ECC 8) RIMM 9) DIMM PC266

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FCPGA)		66	766 MHz	139,-	159,-
Celeron® (FCPGA)		100	800 MHz	149,-	169,-
Celeron® (FCPGA)		100	900 MHz	179,-	199,-
Celeron® (FCPGA)		100	950 MHz	a.A.	239,-
Celeron® (FCPGA)		100	1,0 GHz		279,-
Celeron® (FCPGA)		100	1,1 GHz		329,-
P III (FCPGA)		100	1,0 GHz	489,-	
P III (FCPGA)		133	1,0 GHz	569,-	599,-
P III (FCPGA)		100	1,1 GHz	549,-	
P III (FCPGA2)		133	1,13 GHz		719,-
P III (FCPGA2)	512	133	1,13 GHz		799,-
P III (FCPGA2)		133	1,2 GHz		829,-
P III (FCPGA2)	512	133	1,26 GHz		1.049,-
Pentium® 4			1,5 GHz		429,-
Pentium® 4			1,6 GHz		529,-
Pentium® 4			1,7 GHz		619,-
Pentium® 4			1,8 GHz		799,-

P4 für So423 oder So478

AMD			normal	boxed
K6®-2 3DNow!™ (So7)		500 MHz	119,-	139,-
Duron™ (SoA)		800 MHz	129,-	149,-
Duron™ (SoA)		850 MHz	149,-	169,-
Duron™ (SoA)		900 MHz	169,-	189,-
Duron™ (SoA)		1,0 GHz	219,-	
Athlon™ TB (SoA)	100	1,0 GHz	249,-	279,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,0 GHz	239,-	269,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,2 GHz	289,-	319,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,2 GHz	289,-	319,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,3 GHz	319,-	349,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,33 GHz	309,-	339,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,4 GHz	349,-	399,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,4 GHz	329,-	379,-
Athlon™ MP (SoA)	133	1,2 GHz	529,-	579,-

VIA®			normal	boxed
MII™ PR300 (So7)	66	233 MHz	64,-	84,-
MII™ PR333 (So7)	83	250 MHz	74,-	94,-
C3™ (FCPGA)	133	733 MHz	114,-	134,-
C3™ (FCPGA)	100	750 MHz	124,-	144,-
C3™ Ezra (FCPGA)	133	800 MHz	139,-	

Lüfter	DM
Lüfter für Sockel 7	ab 19,-
AKASA Silver Mountain bis 1,5 GHz	109,-
KANIE Hedgehog 294M bis 1,5 GHz	129,-
PAPST SoA	a.A.
ALPHA PAL 6035 Power bis 1,4 GHz	84,-
ALPHA PAL 6035 Silent bis 1,2 GHz	84,-
ALPHA PAL 6035 Delta bis 1,4 GHz	109,-
COOLERMASTER	a.A.
GLOBALWIN FOP38 bis 1,4 GHz	74,-
GLOBALWIN WBK68 bis 1,4 GHz	74,-
GLOBALWIN WBK38 bis 1,4 GHz	79,-
GLOBALWIN CAK38 bis 1,5 GHz	139,-
SWIFTECH MC462 bis 1,5 GHz	199,-
SWIFTECH MCX370 bis 1,5 GHz	149,-
THERMALTAKE Golden Orb FCPGA bis 1,2 GHz	69,-
THERMALTAKE Chrome Orb SoA bis 1,3 GHz	39,-
THERMALTAKE Super Orb SoA bis 1,5 GHz	79,-
ZALMAN CNPS 5001-Al bis 1,5 GHz	129,-
ZALMAN CNPS 5001-Cu bis 1,5 GHz	139,-

MICRON original						DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2		79,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2		114,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266		184 Pin	79,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		184 Pin	129,-

INFINEON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	69,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	109,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	59,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	99,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	139,-

SAMSUNG original					DM
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	69,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	129,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	149,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	299,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse

Shopzeiten

GAMES

Action	DM
Aikens Artifact	69,-
Alone in the Dark - The New Nightmare	89,-
American McGee's Alice	49,-
Army Men - Air Attack	69,-
Aquanox	79,- L
Blair Witch Project 3	49,-
Clive Barker's Undying	79,-
Codename: Outbreak	74,- L
Daikatana	79,-
Deep Fighter	79,-
Deus Ex	39,-
Dragon Riders	89,-
Duke Nukem: Hunting	29,- L
Europa Raser	59,-
Evil Dead	79,-
Evil Twin	89,- L
Evolva	79,-
Galaga	49,-
Giants + Bonus CD	89,-
Grouch	29,-
Gunlok	79,-
Half-Life - Blue Shift	29,-
Half-Life - Generation V2	49,-
King of the Road	79,-
Legends of Might + Magic	89,-
Max Payne	79,-
Mech Commander 2	89,- L
Messiah - Die verschwiegenen Sünden	44,-

Aquanox

Action

79,-

jetzt Vorbestellen



Action	DM
Midtown Madness II	79,-
No one lives forever	79,-
Oni	39,-
Operation Flashpoint	79,-
Project Eden	89,- L
Rainbow Six - Covert Ops	59,-
Rainbow Six - Gold Pack	39,-
Rainbow Six - Rogue Spear	44,-
Rainbow Six - Rogue Spear Platinum Pack	69,-
Rainbow Six - Urban Operations (Add On)	39,-
Red Faction	79,-
RTL Alarm für Cobra 11	39,-
Rune	39,-
Rune - Gold Pack	79,-
Rune - Halls of Vahalla (Add On)	49,-
Severance - Blade of Darkness	79,-

EINGABEGERÄTE

Tastaturen	Anschluss	DM
Standard	DIN o. PS/2	14,-
Standard i-blau o. i-grün	PS/2	24,-
DEXXA Cordless Desktop	PS/2 u. USB	109,-
KEYTRONIC KT-600	PS/2	24,-
KEYTRONIC KT-800	PS/2	34,-
CHERRY G83-6105	DIN o. PS/2	39,-
CHERRY G83-6105 versch. Farblayouts	PS/2	49,-
CHERRY G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	69,-
CHERRY G81-3000	DIN o. PS/2	69,-
LOGITECH iTouch Keyboard	PS/2 u. USB	59,-
LOGITECH Cordless Deskt. Refresh	PS/2 u. USB	159,-
LOGITECH Cordless Deskt. Optical	PS/2 u. USB	269,-
MS Internet Keyboard	PS/2	54,-
MS Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	99,-
MS Office Keyboard	PS/2 u. USB	139,-

Mäuse	Anschluss	DM
Standard	PS/2 u. ser.	9,-
i-Maus blau	PS/2	19,-
KÄRNA Razer Boomslang 2000	PS/2 u. USB	189,-
NEOLEC Cordless Optical Mouse	PS/2	79,-
TYPHOON Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	99,-
LOGITECH Pilot Mouse OEM	PS/2 o. ser.	19,-
LOGITECH WM Gaming Mouse	PS/2 u. USB	59,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse Opt.	PS/2 u. USB	79,-
LOGITECH Wheel Mouse Opt. SE	PS/2 u. USB	89,-
LOGITECH Cordless MouseMan Optical	USB	139,-
MS WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	59,-
MS IntelliMouse Optical	PS/2 u. USB	89,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	129,- L
MS Cordless IntelliMouse Explorer	USB	159,- L

Joysticks	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Force 3D	USB	149,-
LOGITECH WingMan Strike Force 3D	USB	199,-
MS Sidewinder Precision 2	USB	89,-
MS Sidewinder Force Feedback Pro 2	USB	189,-
SAITEK ST50	GP	34,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	89,-
SAITEK X36	USB u. GP	199,-
THRUSTMASTER TopGun Platinum	GP	64,-
THRUSTMASTER TopGun Afterburner	USB	149,-

Lenkräder	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	119,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	199,-
LOGITECH MOMO Force Wheel	USB	479,- L
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	119,-
MS Force Feedback	USB	249,-
THRUSTMASTER Formula Charger +Spiel	GP	59,-
THRUSTMASTER 360 Modena	USB	129,-
THRUSTMASTER Force Feedback	ser. u. USB	249,-
TYPHOON Real Force	GP	169,-

Gamepads	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	79,-
LOGITECH Cordless WingMan	USB	139,- L
MS SideWinder	GP	59,-
MS SideWinder Pro	USB	69,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	99,-
SAITEK P8000 DASH 2	USB	84,-

MONITORE

BELINEA		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
103025		70	99	17 / 40,3	399,-
103045		86	99	17 / 40,5	459,-
106065		96	99	19 / 45,7	599,-

SAMSUNG		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
750p		96	99	17 / 40,6	629,-
950p plus		110	99	19 / 45,7	879,-
900SL+		110	99	19 / 45,7	929,-
1100p plus		115	99	21 / 51,0	1.699,-
1200NF	+USB	121	99	22 / 51,0	2.199,-

SAMTRON		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
76BDF		85	99	17 / 40,6	499,-
96P		96	99	19 / 45,7	629,-
210P		96	99	21 / 50,8	1.279,-

ELSA		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
ECOMO 751		130	99	21 / 48,5	2.399,-
ECOMO 741		121	99	22 / 50,8	1.999,-

EIZO		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
F730		115	99	19 / 45,3	1.139,-
F931		130	99	21 / 51,0	1.999,-

IIYAMA		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
S900MT1		95	99	19 / 45,7	679,-
A902MT	+USB	115	99	19 / 45,8	1.129,-
MS102D		110	99	21 / 51,0	1.699,-
A201HT		130	99	22 / 50,0	1.949,-

CTX		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
PR711FL		95	99	17 / 40,7	599,-
EX950F		97	99	19 / 46,3	779,-
PR960F	+USB	110	99	19 / 46,3	999,-
PR1400F		125	99	21 / 50,8	2.099,-

SONY		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
CPD-G420	+USB	110	99	19 / 45,6	1.399,-
CPD-G520	+USB	130	99	21 / 50,4	2.399,-
GDM-FW900		121	99	24 / 57,3	3.999,-

ADI		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
M700-3 3D-Paket		70	99	17 / 40,5	559,-
G1000		121	99	21 / 50,8	1.299,-

MAGIC		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
1795BA		95	99	17 / 40,5	459,-
1995BA		95	99	19 / 45,3	599,-

GAMES

Action	DM
Starlancer	39,-
Star Trek - Voyager Elite Force	29,-
Star Trek - Voyager Elite Force (Add On)	44,-
Star Trek - Klingon Academy	59,-
Tachyon	24,-
Techno Mage	29,-
Timeline	79,-
Totally Unreal - Special Edition	49,-
Unreal Tournament	29,-
Worms World Party	59,-

Simulation	DM
Classic Airlines 2000 (Add On zum MS Flight Simulator)	79,-
Combat Flight Simulator II	79,-
Cracy Factory	79,- L
Crimson Skies	79,-
Cultures - Die Entdeckung Vinlands	49,-
Cultures - Die Entdeckung Vinlands + Die Rache des Regengottes	59,-
Cultures - Die Rache des Regengottes (Add On)	29,-
Die Gilde	89,-
Die Siedler 4	79,-
Die Siedler 4 - Mission Disk (Add On 1)	29,-
Die Sims	79,-
Die Sims - Das volle Leben (Add On)	34,-
Die Sims - Party ohne Ende (Add On)	39,-
Die Völker 2	79,-
Echelon	89,- L
Edge of Chaos	89,-
F1 Official Team Manager	79,-
F1 Racing Championship	74,-
Force Commander	39,-
Fussball Manager 2002	89,-
Grand Prix World	69,-
Hostile Waters	84,-
IL2 Stormovik	69,- L
Jimmy White's Cueball World	59,- L
Legendary Aircraft (Add On zum MS Flight Simulator)	79,-
Mech Warrior 4 - Vengeance	79,-
Mercedes Benz Truck Racing	44,-
Need for Speed - Porsche	79,-
Patrizier 2	79,-
Pro Flight 2000 (Add On zum MS Flight Simulator)	84,-
Pro Rally 2001	79,-
Rally Championship	44,-
Roller Coaster Loopy Landscape (Add On)	39,-
Roller Coaster Tycoon	59,-
Search + Rescue 2	59,-
Sim City 2000	19,-
Sim City 3000	29,-
Sim City 3000 Deutschland	79,-
Starpeace	89,-
Sub Command	89,-
Submarine Titans	84,-
Theme Park Manager	44,-
Totally Rollertcoaster	69,-
Train Simulator	109,-
Tropico	79,-
X-Plane	79,-

Sport	DM
Anstoss Action	79,-
Bundesliga 2001 Fussball Manager	79,-
Bundesliga Stars 2001	79,-
Championship Surfer	79,-
DSF - Fussball Manager Udo Lattek	89,- L
Euro Tour Cycling	69,-
FIFA 2001	79,-
FIFA 2002	89,-
Grandmaster Chess	79,-
Links Extreme	89,-
Links LS 10 Course Pack (Add On)	44,-
Links LS 2001	89,-
Madden NFL 2001	79,-
Madden NFL 2002	89,-
NBA Live 2001	79,-
NHL 2001	79,-
Rally Championship 2002	89,-
STCC 2 Touring Car Championship	79,-
Superbike 2001	79,-
Tennis Master Series	64,-
Tiger Woods PGA Tour 01	79,-
Tony Hawks Pro Skater 2	64,-
UEFA Challenge	69,-

Rennen	DM
4x4 Evolution	14,-
Autobahn Raser 3 - Die Polizei schlägt zurück	69,-
Autobahn Raser II	39,-
Carrera	69,- L
Colin McRae Rally 2.0	79,-
Ford Racing	79,-
Grand Prix 3	39,-
Grand Prix 3 - Season 2000 (Add On)	39,- L
Monstertruck Madness II	34,-
Motocross Madness II	69,-
Urlaubs Raser	29,-
V-Rally 2 - Expert Edition	74,-

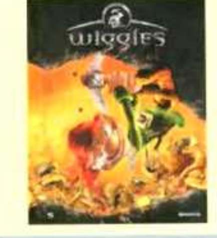
Rollenspiel	DM
Anachronox	79,-
Arcanum - von Magie und Dampfmaschinen	89,-
Baldur's Gate I - Die Saga	49,-
Baldur's Gate II - Premium Pack	99,-
Baldur's Gate II - Thron des Bhaal (Add On)	49,-
Baldur's Gate II - Die Schatten von Amn + Thron des Bhaal	89,-
Everquest - The Ruins of Kunark	49,-
Fallout Apocalypse	49,-
Herz des Winters (Add On zu Icewind Dale)	49,-
Icewind Dale + Heart of Winter (AddOn)	79,-
Summoner	79,-
Ultima Online - Third Dawn	29,-
Vampire	29,-
Vampire - Special Edition	39,-
Wizzard + Warrior	29,-

Adventure	DM
Cold Blood	79,-
Dark Project 2	79,-
Das Geheimnis der Druiden	89,-
Diablo II	34,-
Diablo II - Lord of Destruction (Add On)	59,-
Diablo II - Special Edition	39,-
Die Flucht von Monkey Island	79,-
Dragons Lair	49,-
Druuna	79,- L
Harry Potter und der Stein der weisen	89,- L
Heavy Metal F.A.K.K. 2	19,-
Indiana Jones - Adventure Kit	29,-
Myst III - Exile	79,-
Project I.G.I.	39,-
Runaway	79,-
Schizm	79,-
Star Trek - Der Aufstand	49,-
Star Trek - The Fallen	79,-
Tomb Raider - Die Chronik	39,-
Wheel of time	29,-

Wiggles

Strategie

79,-



Strategie	DM
Age of Empires - Collector's Edition	134,-
Age of Empires II	69,-
Age of Empires II Conquerors (Add On)	44,-
Age of Empires II Gold Edition	89,-
Battle Realms	89,- L
Black + White	79,-
Chessmaster 8000	49,- L
Command + Conquer	24,-
Command + Conquer - Alarmstufe Megabox	69,-
Command + Conquer - Alarmstufe Rot 2	89,-
Command + C. - Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache	49,- L
Command + Conquer - Alarmstufe Rot Classic	29,-
Command + Conquer - Operation Tiberian Sun	94,-
Command + Conquer - Tiberian Sun Firestorm	34,-
Command + Conquer 3 Megabox	89,-
Command + Conquer Megabox	34,-
Commandos - Director's Cut	39,-
Commandos 2 - Men of Courage	89,- L
Conquest - Frontier Wars	89,- L
Cossacks - European Wars	79,-
Desperados	89,-
Die Siedler IV - Mission Disk (Add On 1)	29,-
Dune 2000	34,-
Economic War	79,- L
Emperor - Schlacht um Dune	79,-
Far Gate	69,-
Heroes Chronicles - Clash of the Dragons	49,-
Heroes Chronicles - Conquest of the Underworld	49,-
Heroes Chronicles - Masters of the Elements	49,-
Heroes Chronicles - The Final	49,- L
Heroes Chronicles - Warlords of the Wasteland	49,-
Hidden + Dangerous	14,-
Hidden + Dangerous - Gold Edition	79,-
Kohan Immortal Sovereigns	89,-
Rainbow Six - Rogue Spear: Black Thorn	69,- L
Sacrifice	79,-
Shogun	79,-
Shogun Total War - The Mongol Invasion (Add On)	29,-
Star Trek - Away Team	79,-
StarCraft + Broodwar	24,-
StarCraft + Broodwar + DVD	29,-
Starfleet Comand - Captain's Edition	39,-
Startopia - Die Raumstation	79,-
Stronghold	89,- L
Sudden Strike	79,-
Sudden Strike Forever (Add On)	69,-
Wiggles	79,- L

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** DM 0,24/Minute

ALTERNATE GARANTIERT!

FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Compute
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
06403-905010

Bestellfax
06403-905020



IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 +30,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	DM
DTLA-307075	U-100	76,8	8 / 2.048 / 7.200	599,-
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	239,-
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	289,-
IC35L060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	399,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	DM
ST320413A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	209,-
ST32041A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	219,-
ST320414 OEM	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	219,-
ST330620 OEM	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	249,-
ST330620A	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	279,-
ST330621A	U-100	30,6	10 / 1.024 / 5.400	229,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	259,-
ST340823A	U-100	40,8	10 / 1.024 / 5.400	249,-
ST340824A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	309,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	459,- L
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	389,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	539,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	569,-

QUANTUM		GB	ms/Cache/UPM	DM
Tempest	AT	1,2	12 / 128 / 4.500	99,-
Fireball AS	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	229,-
Fireball AS	U-100	40,0	8 / 2.048 / 7.200	299,-
Fireball AS	U-100	60,0	8 / 2.048 / 7.200	419,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	DM
WD100EB	U-100	10,0	12 / 2.048 / 5.400	179,-
WD100BB	U-100	10,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-
WD200AB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 5.400	219,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	229,-
WD300AB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 5.400	229,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	259,-
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	259,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	299,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	349,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	369,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	519,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 /2.048/ / 7.200	749,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	DM
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	164,-
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	179,-
ES3220	U-66	20,0	9 / 512 / 5.400	199,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	DM
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	209,-
4K040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	229,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	329,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	419,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	419,-
4W100H6	U-100	100,0	11 / 2.048 / 5.400	659,-
5T020H2	U-100	20,4	9 / 2.048 / 7.200	239,-
5T030H3	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	259,-
5T040H4	U-100	40,9	9 / 2.048 / 7.200	299,-
5T060H6	U-100	61,4	9 / 2.048 / 7.200	399,-

FUJITSU		GB	ms/Cache/UPM	DM
MPG3204AH	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	229,-
MPG3204AH-F	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	239,-
MPG3307AH-F	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	289,-
MPG3409AT-F	U-100	40,9	9 / 512 / 5.400	259,-
MPG3409AH-F	U-100	40,9	8 / 2.048 / 7.200	319,-

WD 60,0 GB IDE

WD 600AB, U100
9 ms, 2.048 KB Cache, 5.400 UPM

349,-

SCSI-FESTPLATTEN

SCSI — Intern Boxed +20,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DCHS-34550	4,5	7 / 512 / 7.200	149,-
DCHS-39100	9,1	7 / 512 / 7.200	249,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST410800N 5,25"	9,0	10 / 1.024 / 5.400	149,-
ST19171N	9,1	10 / 512 / 7.200	219,-

UW-SCSI — Intern Boxed +40,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DCHS-34550	4,5	7 / 512 / 7.200	149,-
DCHS-39100	9,1	8 / 512 / 7.200	249,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST423451W	23,2	13 / 2.048 / 5.400	249,-

U2W-SCSI — Intern Boxed +80,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DDRS-39130	9,1	7 / 512 / 7.200	289,-
DRVS-09D	9,1	5 / 4.096 / 10.000	299,-
DRHS-36V	36,4	8 / 4.096 / 7.200	599,-
DGHS-31820	18,2	6 / 1.024 / 7.200	349,-
DMVS-36	36,7	5 / 2.048 / 10.000	699,-

Alle SCSI-Festplatten und -Laufwerke sind auch als externe Lösungen erhältlich. Der Aufpreis beträgt inkl. aller Kabel DM 150,- für (U)-SCSI, DM 220,- für UW-SCSI und DM 300,- für U2W- und U160-SCSI.

U160-SCSI — Intern Boxed +80,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DPSS-309170	9,1	7 / 4.096 / 7.200	349,-
DPSS-318350	18,3	7 / 4.096 / 7.200	369,-
DPSS-336950	36,9	7 / 4.096 / 7.200	689,-
DDYS-T09170	9,1	5 / 4.096 / 10.000	419,-
DDYS-T18350	18,3	5 / 4.096 / 10.000	449,-
DDYS-T36950	36,9	5 / 4.096 / 10.000	889,-

QUANTUM	GB	ms/Cache/UPM	DM
Atlas V	9,1	6 / 4.096 / 7.200	259,-
Atlas V	18,3	6 / 4.096 / 7.200	469,-
Atlas 10K II	9,2	5 / 8.192 / 10.000	399,-
Atlas 10K II	73,4	5 / 8.192 / 10.000	2.189,- L

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST18437LW	18,3	8 / 2.048 / 7.200	469,-
ST318406LW	18,4	5 / 4.096 / 10.000	619,-
ST318452LW	18,4	6 / 8.192 / 15.000	899,-
ST336737LW	36,7	8 / 2.048 / 7.200	899,-
ST336705LW	36,7	5 / 4.096 / 10.000	1.149,-
ST336752LW	36,7	4 / 8.192 / 15.000	1.599,-
ST373405LW	73,4	5 / 4.096 / 10.000	2.199,-
ST1181677LW	180,0	7 / 4.096 / 7.200	3.999,-
ST1181677LWV	180,0	7 / 16.384 / 7.200	4.199,-

FUJITSU	GB	ms/Cache/UPM	DM
MAN3184MP	18,4	4 / 8.192 / 10.000	599,- L
MAN3367MP	36,7	4 / 8.192 / 10.000	1.099,- L
MAN3735MP	73,5	4 / 8.192 / 10.000	2.299,- L

STORAGE & ZUBEHÖR

Laufwerksgehäuse		(U)-SCSI
CD-ROM-CASE	1 x CD-ROM	79,-
FLEXI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	79,-
OPTI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	69,-
ELITE-TOWER 2x	5,25"	109,-
ELITE-TOWER 4x	5,25"	149,-
ELITE-TOWER 8x	5,25"	259,-

		UW	U160
OPTI-LINE 1x	3,5"	89,-	119,-
FLEXI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	99,-	119,-
ELITE-TOWER 2x	5,25"	129,-	159,-
ELITE-TOWER 4x	5,25"	179,-	219,-
ELITE-TOWER 8x	5,25"	299,-	349,-

		FireWire	USB
EASY-LINE 1x	5,25"		179,-
USB 2.0 1x	5,25"		199,-
FLEXI-LINE 1x	5,25"	239,-	
FLEXI-LINE 1x transparentes Design	5,25"	249,-	

Festplatten-Zubehör		DM
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	U-100	49,-
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	SCSI	39,-
HD-Wechselrahmen PRO	U-100	99,-
HD-Wechselrahmen PRO	SCSI	59,-
HD-Wechselrahmen PRO	U2W	139,-
HD-Wechselrahmen PRO Hot Swappable	U2W	199,-
HD-Wechselrahmen PRO	U160	169,-
HD-Rahmen mit Lüfter	IDE	39,-
PAPST HD-Rahmen mit 2 Lüftern	IDE	59,-
Adapter Wide-SCSI -> SCSI		34,-

USB-Zubehör		DM
ORANGEMICRO USB 2.0-Hub 5-Port		209,-
ADVANCE USB-Link		59,-
ADVANCE USB LAN-Connect		99,-
USB-Hub 5-Port		49,-
USB-Hub 8-Port		79,-
D-LINK Adapter Card 2x USB	PCI	69,-
Adapter Card 2x USB	PCI	39,-

ISDN & MODEM

ELSA	Typ	Art	DM
MicroLink 56K	PCI	analog	99,-
MicroLink 56K Fun	USB	analog	129,-
MicroLink 56K Fun II	seriell	analog	129,-
MicroLink 56K MC Internet	PCMCIA	analog	139,-
MicroLink 56K Industrie	seriell	analog	399,-
MicroLink ISDN	PCI	ISDN	129,-
MicroLink ISDN Connect	USB	ISDN	159,-
MicroLink ISDN	USB	ISDN	179,-
MicroLink ISDN Internet	seriell	ISDN	189,-
ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub	RJ-45	ISDN	389,-

NEC Zip

100 MB ZIP-Drive, ATAPI, bulk

109,-

AVM	Typ	Art	DM
Fritz!Card PnP	ISA	ISDN	139,-
Fritz!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	389,-
Fritz!Card 2.0	PCI	ISDN	144,-
Fritz!Card USB 2.0	USB	ISDN	159,-
Fritz!X	seriell	ISDN	269,-
Fritz!X 3.0	seriell	ISDN	299,-
Fritz!X USB	USB	ISDN	289,-
Fritz!X USB 2.0	USB	ISDN	299,-
B1 4.0	PCI	ISDN	599,-

OLITEC	Typ	Art	DM
V92 Ready	PCI	analog	79,-
SelfMemory 2000	seriell	analog	199,-
SmartMemory	seriell	analog	229,-
Speed'Com 2000	seriell	analog	139,-
Universal SelfMemory Pro	USB	analog	289,-
WaveMemory schnurloses DECT-Modem	seriell	analog	489,-

Diverse	Typ	Art	DM
56K Voice Modem	PCI	analog	49,-
56K Voice Modem	USB	analog	79,-
56K Voice Modem	PCMCIA	analog	119,-
D-LINK DM-560	PCMCIA	analog	199,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		99,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		119,-
2911 U	U-SCSI	PCI		79,-
2941 U	U-SCSI	PCI		129,-
2941 UW	UW	PCI		199,-
2931 U2W	U2W	PCI		299,-
2941 U2W	U2W	PCI		399,-
29161	U160	PCI		449,-
2993	FireWire	PCI		89,-
2994	FireWire	PCI		139,-
2992	FireWire	CardBus		199,-
USB 2.0	USB 2.0	PCI		99,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-2964F	SCSI	PCI		79,-
DC-2975	U-SCSI	PCI		159,-
DC-2976UW	UW	PCI		189,-
DC-2980U2W	U2W	PCI		339,-
DC-1394	FireWire	PCI		129,-

ORANGEMICRO		Typ	Single	Kit
OrangeUSB 2.0	USB 2.0	PCI		189,-
OrangeUSB 2.0	USB 2.0	CardBus		289,-
OrangeLink	FireWire	PCI		219,-
OrangeLink	FireWire	CardBus		269,-
OrangeLink+	FW/USB	PCI		369,-
OrangeLink+	FW/USB 2.0	PCI		349,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100	U-100	PCI	89,-	109,-
FastTrak66 (RAID)	U-66	PCI	79,-	
FastTrak100TX2 (RAID)	U-100	PCI	219,-	249,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		249,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		899,-
2904 CD	SCSI	PCI		99,-
1460B	SCSI	PCMCIA		309,-
2930U	U-SCSI	PCI	249,-	
1480A	U-SCSI	Cardbus		419,-
19160	U160	PCI	399,-	599,-
29160N	U160	PCI	529,-	749,-
29160	U160	PCI	549,-	789,-
39160	U160	PCI	649,-	899,-
2100S (RAID)	U160	PCI		1.129,-
3200S (RAID)	U160	PCI		1.799,-
3210S (RAID)	U160	PCI		1.949,-
3400S (RAID)	U160	PCI		2.489,-
3410S (RAID)	U160	PCI		2.899,-
USB2connect	USB 2.0	PCI		199,-
FireConnect 4300	FireWire	PCI		219,-

ADVANCE iFIRE

FireWire-/USB-Gehäuse
für 2,5"-Festplatten, unterstützt FireWire oder USB, Hot Swapping

249,-

WECHSEL-LAUFWERKE

Intern Boxed +20,-

IOMEGA			intern	extern
PocketZip	PCMCIA	40 MB	129,-*	
Zip 100	AT	100 MB	129,-	
Zip 100	SCSI	100 MB	179,-	
Zip 100 Next Generation	USB	100 MB		229,-
Zip 100 NG Kit inkl. 3 Medien	USB	100 MB		239,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	209,-	
Zip 250 Kit	Parallel	250 MB		369,-*
Zip 250 (Hostpower) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB		489,-
Jaz Kit	SCSI	2,0 GB	629,-	819,-

Diverse			intern	extern
NEC Zip	AT	100 MB	109,-	

* inklusive 1 Medium

FUJITSU MOD			intern	extern
MCF3064AP	AT	640 MB	519,-	
DynaMO AI	AT	640 MB	579,-	
MCF3064SS	SCSI	640 MB	579,-	
DynaMO SF	SCSI/USB	640 MB		699,-
DynaMO FE	FireWire	640 MB		739,-
MCE3130AP	AT	1,3 GB	719,-	
MCD3130SS	SCSI	1,3 GB	749,-	
MCK3130SS	SCSI	1,3 GB	979,-	
DynaMO SF	SCSI/USB	1,3 GB		879,-
DynaMO Video-Kit inkl. FireWire PCI-Karte und ULEAD VideoStudio	FireWire	1,3 GB		999,-

Diverse MOD			intern	extern
OLYMPUS	SCSI	230 MB	139,-	
OLYMPUS inkl. 5 Cartridges	SCSI	230 MB	159,-	

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** DM 0,24/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70









Das schreibt die Presse über www.avitos.com / www.primusavitos.de













WESTERN DIGITAL

Harddisc WD200BB
20 GB • bulk
9/2048/7200

HDI281 € 117,09 **DM 229,-**



LOGITECH
Joystick WingMan Force 3D

Noch mehr Action im Spiel



Force-Feedback-Joystick • USB • mit Drehgriff, sieben programmierbaren Tasten, 8-Wege-Rundblickschalter und Präzisionsschubregler

EIN282 € 71,01 **DM 139,-**



Computer Bild Test-Sieger
Ausgabe 18/2001

GAINWARD
GeForce2 MX Grafikkarte

TwinView VIVO • TV • 32 MB • AGP
„Golden Sample"
GeForce2 MX-400

GRA351 € 152,88 **DM 299,-**

NEU



CANON
S100 Tinte

720 x 360 dpi • USB • S/W: bis zu 5 S/Min • Farbe: bis zu 2 S/Min • Vierfarb-Druckkopf mit zwei getrennten Tintentanks für Farbe und Schwarz

DRT177 € 76,18 **DM 149,-**

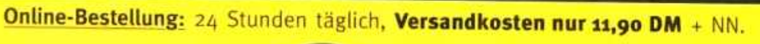




Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.

28 Tage Rückgaberecht +++ Bestellannahme per Telefon, Fax, Mail, Internet +++ Top-Service +++ Tiefpreise +++ Testsieger und erstklassige Referenzen +++ geringe Lieferkosten +++

anklicken • auspacken • einschalten anklicken • auspacken • einschalten



Online-Bestellung: 24 Stunden täglich, **Versandkosten nur 11,90 DM** + NN.



01805-606065

Telefonische Bestellung: Werktags von 9-20 Uhr und Samstags von 9-14 Uhr. Versandkosten nur 19,90 DM + NN. (DM 0,24/Min.)

FESTPLATTEN

[IDE]

FUJITSU		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	229,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	9/512/5400	249,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	CALL
IBM				
DTLA307075	U-100	76,1 GB	8/2048/7200	649,-
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	239,-
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	CALL
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	409,-
MAXTOR				
D-MAx +60	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	229,-
D-MAx +60	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	259,-
D-MAx +60	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	289,-
D-MAx +60	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	399,-
536DX	U-100	100,0 GB	11/2048/5400	669,-
540DX	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	229,-
540DX	U-100	60,0 GB	12/2048/5400	329,-
540DX	U-100	80,0 GB	12/2048/5400	419,-
541DX	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	199,-
SEAGATE				
ST320413A	U-100	20,0 GB	9/1024/5400	CALL
ST320414A	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	229,-
ST330620A	U-100	30,0 GB	8/2048/7200	279,-
ST330621A	U-100	30,0 GB	10/1024/5400	219,-
ST340823A	U-100	40,0 GB	9/1024/5400	229,-
ST340824A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	289,-
WESTERN DIGITAL				
WD200AB	U-100	20,0 GB	9/2048/5400	CALL
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	219,-
WD300AB	U-100	30,0 GB	9/2048/5400	229,-
WD300BB	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	259,-
WD400AB	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	269,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	289,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	369,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	CALL
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	519,-
WD1000BB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	699,-

[Ultra-160-SCSI]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	68 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	359,-
DDYS T	68 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	429,-
DDYS T	68 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	899,-
DPSS	68 Pin	9,1 GB	7/4096/7200	CALL
DPSS	68 Pin	18,3 GB	7/4096/7200	349,-
DPSS	68 Pin	36,9 GB	7/4096/7200	699,-

[FIREWIRE]

LACIE (EXTERN)			
FireWire	20,0 GB	7200 UpM	519,-
FireWire	40,0 GB	7200 UpM	669,-
FireWire	60,0 GB	7200 UpM	769,-
FireWire	75,0 GB	7200 UpM	1.149,-
FireWire	100,0 GB	5400 UpM	1.299,-
MAXTOR (EXTERN)			
FireWire	40,0 GB	5400 UpM	649,-
FireWire	80,0 GB	5400 UpM	929,-

[PocketDrive]

LACIE (EXTERN MIT USB UND FIREWIRE)			
PocketDrive	10,0 GB	12/512/5400	559,-
PocketDrive	20,0 GB	12/512/5400	699,-
PocketDrive	30,0 GB	12/2048/5400	999,-

[MicroDrive]

IBM				
MicroDrive	Travel Kit	340 MB	15/128/4500	529,-
MicroDrive	Travel Kit	1.000 MB	12/128/3600	1.029,-

INFO

Die Preisangaben im Internet werden viertelstündlich aktualisiert!

[2.5"-IDE]

IBM	mm	Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DJSA205000	9,5	5,0 GB	12/512/4200	239,-
DJSA210000	9,5	10,0 GB	12/512/5400	239,-
DJSA220000	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	319,-
DJSA232000	12,5	32,0 GB	12/2048/5400	CALL
IC25N006	9,5	6,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N010	9,5	10,0 GB	12/512/4200	279,-
IC25N015	9,5	15,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N020	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	419,-
IC25N030	9,5	30,0 GB	12/2048/4200	699,-
IC25T048	12,5	48,0 GB	12/2048/5400	1.149,-
FUJITSU				
MHN-2100AT	9,5	10,0 GB	7/2048/4200	CALL
MHN-2150AT	9,5	15,0 GB	7/2048/4200	CALL
MHN-2200AT	9,5	20,0 GB	7/2048/4200	CALL
MHN-2300AT	12,5	30,0 GB	7/2048/4200	CALL
TOSHIBA				
MK1017GAP	9,5	10,0 GB	13/1024/4200	269,-
MK2017GAP	9,5	20,0 GB	13/1024/4200	309,-
MK3017GAP	9,5	30,0 GB	13/1024/4200	489,-

[Network Storage]

MAXTOR				
MaxAttach 4000	160 GB	1U	19"	6.199,-
MaxAttach 4000	240 GB	1U	19"	7.499,-
MaxAttach 4000	320 GB	1U	19"	8.889,-
MaxAttach 4100	160 GB	1U	19"	7.699,-
MaxAttach 4100	320 GB	1U	19"	10.299,-

Tiger's Tool-Box

IDE CD-Recorder	15,-
IDE CD-ROM	15,-
IDE DVD	15,-
IDE UDMA-100	30,-
IDE UDMA-66	15,-
SCSI CD-Recorder	15,-
SCSI CD-ROM	15,-
SCSI DVD	15,-
U2W Ultra160 SCSI	70,-

Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"-Geräte einfach sicher ein: Inklusive: Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten

LOGITECH Cordless Desktop Optical black

Die ultimative kabellose Tastatur mit optischer Maus im Spitzendesign • USB oder PS/2

EIN336 € 137,54 **DM 269,-**



Solider Brenner zum günstigen Preis!

TRAXDATA 12832+ CD-Rewriter 8/12/32x

Kit • ATAPI

CDW178 € 122,20 **DM 239,-**

EINGABEGERÄTE

Joysticks

GRAVIS	
Destroyer Extreme	39,-
Eliminator Precision	89,-
Xtermiator Dual	99,-
GUILLEMOT Firestorm Dual	69,-
LOGITECH	
WingMan Attack	39,-
WingMan Extreme 3D	69,-
MICROSOFT	
Precision 2	89,-
Force Feedback 2	189,-
TRUST	
Predator EP 300	39,-
Predator QZ 500	69,-

Mäuse/Tastaturen

LOGITECH	
Cordless Desktop	139,-
Cordless Desktop iTouch	189,-

Tastaturen

CHERRY G83-6105 PS/2 W95	39,-
LOGITECH Deluxe Access	45,-
MITSUMI KFK-EA5XT3	19,-
MICROSOFT Internet Keyboard Pro	99,-
SILITEK SK-7100 Cordless	69,-

Mäuse

DEXXA Optical PS/2	55,-
LOGITECH	
Cordless Trackman Wheel	159,-
iFeel Optical	89,-
WheelMouse Optical	89,-
MICROSOFT	
IntelliMouse Explorer	109,-
IntelliMouse Optical	89,-
IntelliMouse Trackball	49,-
TEAC Babymaus versch. Farben	19,-



Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf!

RAM/SPEICHER

PC100/PC133...?

Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach. Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.

16 MB	PS/2 EDO	60ns		59,-
16 MB	PS/2 FP	60ns	Fast Page	79,-
32 MB	PS/2 EDO	60ns		99,-
32 MB	PS/2 FP	60ns	Fast Page	109,-
32 MB	SD-RAM	PC100	OEM	29,-
64 MB	SD-RAM	PC100	OEM	35,-
64 MB	SD-RAM	PC133	OEM	29,-
128 MB	SD-RAM	PC100	OEM	49,-
128 MB	SD-RAM	PC133	OEM	39,-
256 MB	SD-RAM	PC133	OEM	69,-
256 MB	SD-RAM	PC133-ECC	OEM	119,-
512 MB	SD-RAM	PC133	OEM	159,-
64 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	45,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	55,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	89,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	119,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	99,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	129,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	169,-
512 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	289,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	299,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	379,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Infineon	49,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Infineon	89,-
128 MB	DDR-RAM		Kingston	89,-
256 MB	DDR-RAM		Kingston	129,-
512 MB	DDR-RAM		Kingston	799,-

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pure	32MB	239,-
V7100 Pro Pure AGP	32MB	259,-
V7100 T TV-out	32MB	259,-
V7100 1x DVI	32MB	259,-
V7100 1x DVI, 2x VGA	32MB	279,-
V7100 TV Combo Deluxe	32MB	409,-
V7700 Pure	32MB	349,-
V7700 Pure	64MB	519,-
V7700 Deluxe AGP	32MB	469,-
V7700 Deluxe Pro, TV	64MB	679,-
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	969,-
V8200 Deluxe, TV (GeForce 3)	64MB	989,-
ATI		
Radeon DDR bulk	32MB	309,-
Radeon DDR VE AGP	32MB	229,-
Radeon DDR VIVO bulk	64MB	429,-
Radeon DDR VIVO Ret.	64MB	489,-
Radeon SDR TV Ret.	32MB	269,-
XPERT 98 Pro (Rage XL) AGP	8MB	89,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro)	32MB	119,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	16MB	129,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	32MB	139,-
Wonder (Rage 128 Pro) TV	32MB	419,-

ELSA		
Gladiac 311 TV-out bulk	32MB	179,-
Gladiac 311 TV-out Ret.	32MB	189,-
Gladiac 511 TV-out Ret.	32MB	219,-
Gladiac 511 TWIN Ret.	32MB	269,-
Gladiac 511 TV-out Ret.	64MB	279,-
Gladiac 920 Geforce3	64MB	959,-
GAINWARD		
GeForce 2 MX 64	32MB	139,-
GeForce 2 MX Golden Sample	32MB	239,-
GeForce 2 MX Hollywood	32MB	419,-
GeForce 2 MX TV	32MB	189,-
GeForce 2 MX TwinView TV	32MB	279,-
GeForce 2 Pro 450 Golden	64MB	409,-
LEADTEK		
Geforce 2GTS	32MB	399,-
Geforce 2MX DHP	32MB	309,-
Geforce 2MX SHP	32MB	249,-
MSI		
MS-8822 GeForce3 AGP	64MB	999,-
MS-8826 GeForce2 MX400	64MB	259,-
MS-8829 MX-200 Pro2 TV-out	32MB	179,-
MS-8831 GeForce2 Pro	32MB	419,-
MS-8831 G2Pro Plus-T64D TV-out	64MB	419,-
MS-8837 MX-400 Pro-T64D TV-out	64MB	259,-



MUSTEK BearPaw 1200 TA

inkl. Durchlichteinheit • USB • DIN A4 • 600 x 1.200 dpi

SCA278 € 106,86 **DM 209,-**

NETZWERKKARTEN

D-LINK			
DE-528CT	PCI	10MBit	35,-
DFE-550FX	PCI	100MBit	259,-
DFE-530TX Ret.	PCI	100MBit	49,-
DFE-650TX	PCMCIA	100MBit	159,-
DFE-660TX	PCMCIA	100MBit	189,-
LEVELONE			
LevelOne	ISA	10MBit	39,-
LevelOne	PCI	10MBit	35,-
LevelOne	PCMCIA	10/100MBit	149,-
LevelOne Kit	PCI	10/100MBit	179,-
LevelOne Realtek LAN	PCI	10/100MBit	39,-
LevelOne Realtek	PCMCIA	10MBit	95,-

NETEASY			
NetNIC 100P	PCI	10/100MBit	49,-
NetNIC 100USB	USB	10/100MBit	119,-
NetNIC 10I	ISA	10MBit	29,-
NetNIC 10P	PCI	10MBit	39,-
Switch-Netwerkkit 5100	PCI	10/100MBit	229,-
NetPC-Card	PCMCIA	10MBit	99,-
NetPC-Card	PCMCIA	10/100MBit	149,-
3COM			
3C905B Combo	PCI	10/100MBit	199,-
3CSOHO100TX Ret.	PCI	10/100MBit	119,-
3CXFE574BT Ret.	PCMCIA	10/100MBit	339,-
3C905B TX-NM	PCI	10/100MBit	89,-
3C905C TX-M	PCI	10/100MBit	119,-



MICROSOFT GamePad SideWinder Freestyle Pro

USB • Schwarz • reagiert auf seitliche Neigungswinkel des Spielers

EIN044 € 45,50 **DM 89,-**

DVD-ROM

[ATAPI]

12/40x	Creative Labs DVD Ret.	249,-
12/40x	NEC DV5800	179,-
16/40x	Pioneer 106S	179,-
16/40x	Pioneer 115	179,-
16/40x	Pioneer 116	169,-
16/40x	Toshiba SD-M1502	159,-
16/48x	AOpen 1648 bonus	159,-
16/48x	LG DRD-8160B	149,-
16/48x	LG DRD-8160 Kit	159,-
16/48x	LiteOn Kit	149,-
16/48x	NEC DV 5800	179,-

[SCSI]

10/40x	Pioneer DVD-U05	299,-
10/40x	Pioneer DVD-305	289,-
10/40x	Toshiba SD-M1401	269,-

CPU/ PROZESSOREN

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.

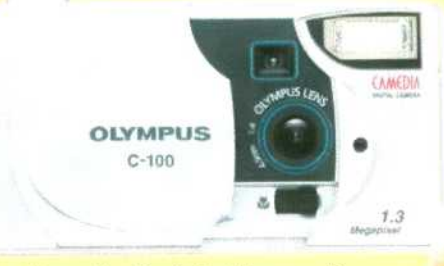
Wir führen alle namhaften Typen.

Intel

Pentium IV 423-PGA	1.400 MHz	in a box	439,-
Pentium IV 423-PGA	1.500 MHz	in a box	459,-
Pentium IV 423-PGA	1.600 MHz	in a box	499,-
Pentium IV 423-PGA	1.700 MHz	in a box	579,-
Pentium IV 478-PGA	1.500 MHz	in a box	409,-
Pentium IV 478-PGA	1.600 MHz	in a box	489,-
Pentium IV 478-PGA	1.700 MHz	in a box	599,-

OLYMPUS C-100 Zoom

PC/MAC 1.3 Mega-Pixel



Top-Ausstattung und ein extrem günstiger Preis

2 Belichtungsmesssysteme • 6 Blitzmodi • Movie-Funktion, um Bewegungsabläufe aufzuzeichnen • Schwarzweiß-, Sepia- und Panorama-Modus • interner Speicher für Aufnahmen ohne eingefügte Smart-Media-Karte

DIG144 € 244,91 **DM 479,-**

anklicken • auspacken • einschalten

Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden

Fon: 01805-606065 (DM 0,24/Min.) • Fax: 01805-606045 (DM 0,24/Min.)



www.avitos.com

Leser fragen, PC Games antwortet

Filmtrailer auf CD?

Da hat mir Klaus Meusburger bei den Leserbriefen der Ausgabe 10/2001 ja förmlich die Worte aus dem Mund genommen. Auch ich finde es einen Spitzenservice, aktuelle Kinotrailer in super Qualität auf der Heft-DVD zu finden. Behaltet dies bitte auf jeden Fall bei!!!

MARTIN KNÖPPER, PER E-MAIL

Auf der PC Games haben Videos nichts zu suchen. Okay, man könnte eine Extra-CD zur DVD legen, auf denen die Videos/Kino-Trailer zu finden sind. Warum habt ihr eigentlich nur 3,26 GB auf der DVD? Passen doch viel mehr drauf.

ANNA KANIFFSKI, ROCKENHAUSEN

Wir haben in der Redaktionskonferenz eine einfache Regelung aufgestellt: Sofern keine wichtige spielbare Demo oder Videoreportage dafür weichen muss, packen wir gerne so viele Filmtrailer wie möglich auf die CD/DVD. Diese Vorgehensweise dürfte allen Wünschen gerecht werden.



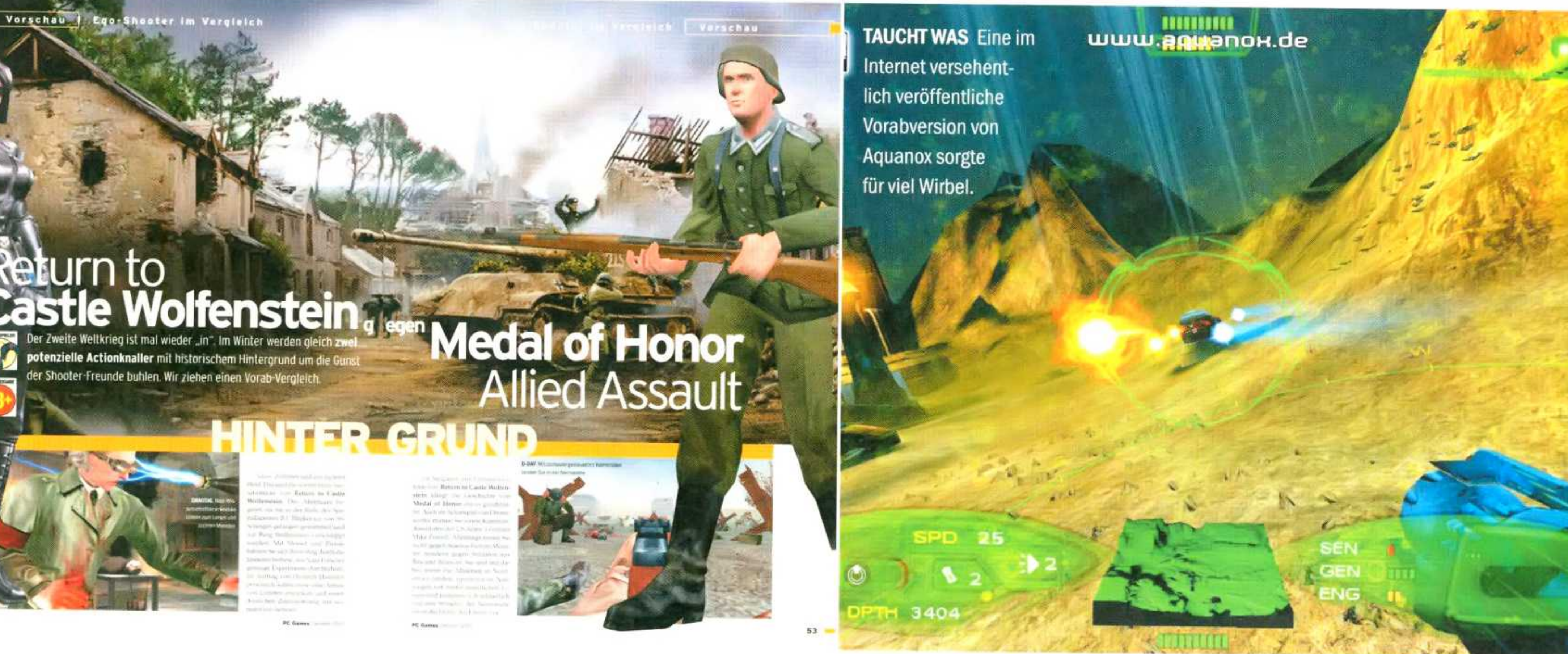
Return to Castle Wolfenstein

Der Vergleich zwischen ***Medal of Honor*** *und* ***Return to Castle Wolfenstein*** *war wirklich aufschlussreich – großes Lob an Rüdiger. In meinem Freundeskreis ist* ***Return to Castle Wolfenstein*** *zurzeit das Gesprächsthema Nummer 1. Wann kommt die Demo?*

GERHARD STOLZER, SALZBURG

Activision hat sich entschlossen, in Deutschland eine komplett überarbeitete Version von **Return to Castle Wolfenstein** auf den Markt zu bringen – im US-Original prangen an jeder Ecke Haken-





TAUCHT WAS Eine im Internet versehentlich veröffentlichte Vorabversion von Aquanox sorgte für viel Wirbel.

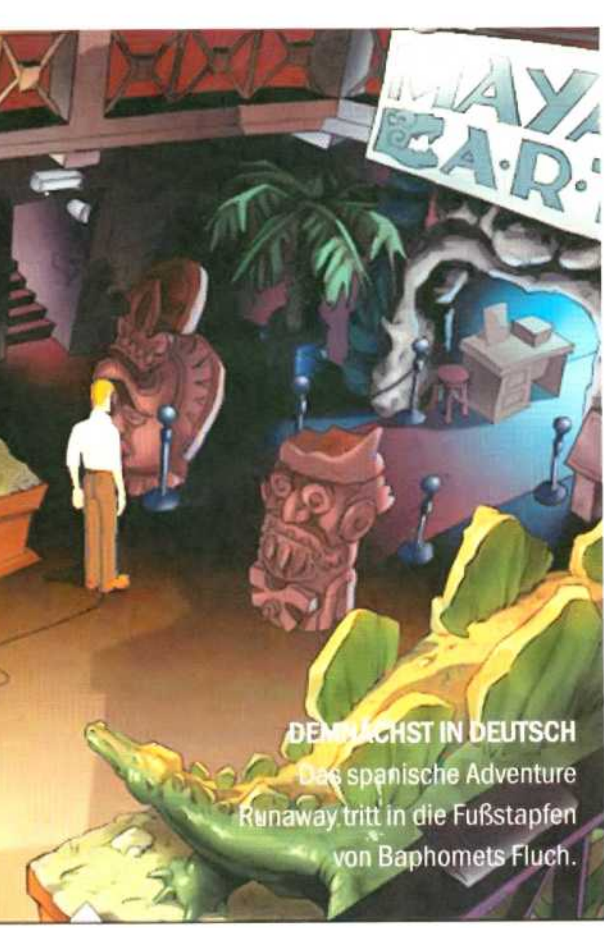
kreuze und andere NS-Symbole. Dementsprechend dürfen und wollen wir auf der CD auch keine Demo-Versionen der US-Version anbieten; über eine deutsche Demo ist noch nicht endgültig entschieden.

Gut & günstig

Ich find die Spalte „Gut und günstig" wunderbar, nur eine Frage hab ich dazu: Woher habt ihr das Angebot von „Gut und günstig"? Damit man sich die Spiele zum Beispiel auch per Internet bestellen kann.

GUZY, PER E-MAIL





DEMNÄCHST IN DEUTSCH Das spanische Adventure Runaway tritt in die Fußstapfen von Baphomets Fluch.

Alle Spiele, die wir unter dem Stichwort „Classics" vorstellen, sind ganz regulär im Handel (Kaufhäuser, Fachhändler, Elektromärkte) erhältlich. Natürlich werden diese Budget-Titel auch von Versendern wie etwa Okaysoft oder Amazon.de geführt.

Abenteuerlich

*Ich wollte mal fragen, was mit den Adventures los ist (ich meine **Gabriel Knight**, **Tex Murphy** usw.). Es gibt kaum noch solche oder ähnliche Spiele, darum meine Frage an dich: Kommt irgendwann ein Adventure auf den Markt, das sich wieder lohnt zu kaufen und warum gibt es nicht mehr so viel davon?*

KARSTEN KÄTE, PER E-MAIL

Sie haben Recht: Abgesehen von Rätselspielen à la **Myst 3** ist das Angebot an Adventures derzeit mehr als dünn. Große Hoffnungen setzen wir auf das in Spanien produzierte **Runaway**, das nach einem Adventure alter Schule aussieht und derzeit synchronisiert wird (Test in PC Games 12/01). Es halten sich allerdings hartnäckige Gerüchte, dass Lucas Arts (**Flucht von Monkey Island**) derzeit ein neues Adventure programmiert. Von den britischen Entwicklern Revolution Software wissen wir, dass sie an einem dritten Teil der **Baphomet**-Reihe werkeln. Sierra (**Larry 1-7**, **King's Quest**) hat sich aus diesem Markt komplett verabschiedet und bietet nur noch Sammlungen älterer Spiele an.

Aquanox-Demo

*Auf T-Online gibt's die **Aquanox**-Demo zum Download. Der Download würde bei mir aber ewig dauern. Packt ihr die Demo auf die nächste CD?*

THOMAS RICHTER, BREMERHAVEN

Bei der **Aquanox**-„Demo" handelt es sich um ein Versehen seitens T-Online: Diese Version war eigentlich nur für die Presse bestimmt und bildete auch die Grundlage für den Vorschau-Bericht in PC Games 10/01. Dass das Entwickler-Team von Massive über diese Aktion alles andere als glücklich war, kann man sich vorstellen – ein offizielles Statement folgte prompt. Mehr über die Hintergründe im Vorschau-Teil. Eine „richtige" Demo wird kurz nach der Veröffentlichung des Spiels (voraussichtlich Mitte Oktober) erscheinen.

Bastelstunde

Ich als treuer Leser der PC Games bin seit der Ausgabe 09/2001 nicht gerade über den Tipps&Tricks-Teil erfreut: Die Tricks sind zwar wie immer super, doch vorher konnte man diesen Teil einfach „rausreißen". Jetzt muss man ihn in mühsamer Kleinarbeit rausscheiden. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie dieses kleine Problem beseitigen könnten.

PATRICK GIRNUS, PER E-MAIL

PS: Herzlichen Glückwunsch nachträglich zum 9. Geburtstag und weitere 9 Jahre PC Games!

Lieber Patrick Girnus, aus mehreren Leserumfragen geht eindeutig hervor, dass nur ein überraschend kleiner Teil der PC-Games-Leser die Tipps & Tricks heraustrennen und abheften. Die meisten Leser wollen das Heft als Ganzes sammeln und nicht in seine Einzelteile zerlegen. Daher haben wir uns entschieden, diesen Heftteil ab sofort nicht mehr zu perforieren. Um aber auch den bisherigen Tipps-Sammlern entgegenzukommen, gibt es weiterhin das praktische A-Z-Register, die Anlagelinien für den Locher sowie eine vorgegebene Schneidelinie. Unser Tipp: Verwenden Sie einen Cutter (gibt's in jedem



Schreibwarengeschäft). Das ergibt im Gegensatz zum Einsatz einer Schere einen garantiert sauberen Schnitt und es bilden sich keine ärgerlichen Einrisse.

Hardware-Reportage

Ich muss euch echt loben. Die Hardware-Reportage in 10/01 war echt spitze. Leider habe ich erst in einem halben Jahr vor, mir einen neuen Rechner zusammenzustellen und würde mich freuen, wenn ihr jedes halbe Jahr so einen umfangreichen Test ausdruckt. Macht weiter so!

JOHANN FRANZ, PER E-MAIL

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Den Firmen gehen so langsam die Zielgruppen aus und die Suche danach treibt bisweilen die schillerndsten Blüten.

Was japanischen Konzernen schon lange bekannt ist, dämmert nun auch deutschen Firmen: Die Zuwachsraten unter Jugendlichen stagnieren seit geraumer Zeit. Offenbar ist diese Zeilgruppe bereits ausgereizt. Ganz neu, unbeackert und mit traumhaften Wachstumsraten gesegnet, ist der Markt bei den über 70-Jährigen. Was liegt also näher, als Produkte, die ganz selbstverständlich für euer Leben sind, auch der älteren Generation nahe zu bringen? Erste Feldforschungen sind auch durchaus ermutigend. Moderne Technologie wird hier gerne angenommen, wenn sie sinnvoll ist. Die Betonung liegt auf „sinnvoll". Funkmäuse zum Beispiel wurden ungern benutzt, weil gerade das Kabel bei der Auffindung und der allgemeinen Orientierung unentbehrlich ist. MP3-Player der neuesten Generation scheiden auch aus, weil die Gefahr des Verschluckens des Gerätes einfach zu groß ist. Übrigens ein Problem, das sich schon in sehr viel jüngeren Jahren stellt, wie ich selbst leidvoll erfahren musste. Bisweilen sind auch unbedeutende Rückschläge zu verzeichnen: Rentner Oswalt M. testete erstmals die Bestellung einer krustenlosen Pizza via WAP, konnte aber leider wegen einer leichten Inkontinenz nicht auf deren Lieferung warten. Bruno B. bekämpft erfolgreich Alzheimer mit seinem neuen Palm Top und würde damit auch beachtliche Erfolge erzielen, wenn er nicht vergessen hätte, wozu er dieses komische Gerät herumschleppt. Aber grundsätzlich sind die Weichen bereits gestellt!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: ROSSI@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Zeichnerische Freiheit

In der PC Games 10/2001 ist es dir wieder gelungen, den unschuldigen Lesern eine Falle zu stellen. Du hast durch mangelnde Vorsicht sehr versteckt den Hinweis gegeben, dass die Zeichnungen von dir noch nicht mal ein Abbild von dir sind, sondern lediglich ein Verfahren, die Leserschaft zu beschäftigen und von deinem wahren Aussehen abzulenken. Sei ehrlich – solche Nasen findet man nur bei bestimmten Affengattungen. Du hast nämlich gesagt, dass Comics in den seltensten (wörtlich: wenigsten) Fällen die Realität abbilden, und zwei Zeilen weiter darunter, dass die PC Games durch ihre abgebildeten Comics unterhalten will. Unterhaltung ist in unserer Zeit ein Synonym für Blödsinn und deshalb glaube ich, dass der Cartoon lediglich eine Finte ist. Ich hoffe, ich habe mir mein „Ping" gut genug überlegt, obwohl ich glaube, dass du auch in diesem Fall den tödlichen Logikfehler aufdecken wirst.

MFG, SEBASTIAN

Vorschnell ist die Jugend mit dem Ping. Du hast dir dein Ping wirklich nicht lange genug überlegt, um meinem Pong etwas Ernsthaftes entgegenzusetzen. Bei den „Zeichnungen" von mir handelt es sich um so genannte Karikaturen, welche die Wirklichkeit zwar nicht fotografisch abbilden, diese jedoch mittels des Stilmittels der Übertreibung anschaulich machen. Dazu gehört auch die Abbildung meiner Nase, die zwar wahrlich kein Schmuckstück ist, aber dennoch nur eine sehr oberflächliche Ähnlichkeit mit der eines Brüllaffen aufweist. Jeder, der jetzt etwas anderes behauptet, sollte die Telefonnummer seines Dentisten parat haben. Deine Zitate beziehen sich auf Comics – in diesem Fall sogar auf einen bestimmten, nicht auf Karikaturen. Setz dich und fang noch mal an.

Die Sache mit dem Ö

Hallo alter Mann!

Nachdem ich deine Kolumne schon seit ewigen Zeiten (ja, ich geh jetzt auch schon auf die 30 zu) verfolge, muss auch ich dir nun mal schreiben. Deine Abneigung gegen Österreich und die Österreicher kann ich irgendwie nicht verstehen; mir scheint es, du reihst dich ganz bei den europäischen Gutmenschen ein. Unser Geld ist euch schon recht, auch verstopft ihr unter anderem mit allerlei Fahrzeugs unsere Autobahnen – und das, obwohl ihr alle mitsammen (außer schnell fahren) nicht mit Autos umgehen könnt, die Verkehrsregeln allesamt missachtet, Unmengen von Unfällen baut und dann noch die Frechheit besitzt, euch über mangelnde Sicherheit auf österreichischen Straßen zu beschweren! Vielleicht sollte ich noch Folgendes zu deinem Kommentar hinzufügen: Die Menschheit hat sich das Überleben schon seit Urzeiten durch Mutation (d. h. im weiteren Sinne Weiterentwicklung) gesichert. Bayern sind zwar unsere genetischen Vorfahren, aber wir haben diese bei weitem überflügelt! In diesem Sinne wünsch ich dir noch ein schönes Sommerende (dass du noch ein paar Tage mit deinem Zweirad herumdüsen kannst), schreib weiter so lustige Kolumnen, die mich immer so wunderbar zum Lachen bringen, und eventuell hör dann mal mit dem Rauchen auf (haha, das musste jetzt sein!). Ach ja, und bring uns Ösis auch ein bisserl Verständnis entgegen – wir sind ja auch nur Menschen!

MFG MICHAEL ZIEGLER

Och Michi – wie oft muss ich denn noch beteuern, dass ich nix gegen euch habe? Im Gegenteil. Die meisten von euch sehen es ja richtig, aber bei einigen braucht es wahrscheinlich einen leichten Klaps auf den Hinterkopf, um die Richtung der Gedanken zu ändern. Klar ziehe ich euch gelegentlich auf. Und wenn schon? Warum sollte ich ausgerechnet euch auslassen? Und bei euch wie bei uns gibt es ja das Sprichwort: „Was sich liebt, das neckt sich", das diese Situation sehr gut umschreibt. Ich nehm dir nicht mal deine abgedroschene Hetzerei übel, mit der du unsere Autofahrer bedenkst, auch wenn sich das aus meiner Sicht minimal anders darstellt. Ich freue mich immer für österreichische Motorradfahrer, die stets sauber, adrett und ohne die obligatorische Schicht toter Fliegen am Rastplatz stehen, weil in dem Fall ja die Fliegen genug Zeit haben, den Kurs zu ändern. Ich habe mich auch nie über die Sicherheit eurer Straßen beschwert, obwohl mein Motorrad aufgrund dessen deutliche Sturzspuren davongetragen hat. Zu deiner Erklärung: Ein Krad braucht eine gewisse Mindestgeschwindigkeit, um stabil zu sein (Stichwort Kreiselkräfte). Wird man nun (besonders in Kurven) gezwungen, diese zu unterschreiten, wird die Schwerkraft übermächtig. Klar – kennt ihr nicht. Ihr schiebt ja um Kurven. Ob uns euer Geld recht ist, kann ich so nicht sagen. Mir persönlich ist jedes Geld recht. Allerdings hab ich von euch noch nie welches bekommen – nur bei

euch gelassen. Wenn ich wieder mal in deiner Gegend bin, lade ich dich zu einem Kaffee ein und wir können das alberne Kriegsbeil begraben. Streiten wir lieber weiter, wie es gute Freunde tun.

Radfahrer

Werter Herr Rosshirt.

In der Ausgabe 10/2001 wird das Spiel „Team Telekom Eurotour Cycling" getestet und wird mit 33 % bewertet. Das ist nicht das, was mich stört. Ich zitiere „..., Rennfahrer mit rasierten Beinen und EPO im Blut ..." Einfach eine Frechheit, so eine unbegründete Behauptung zu drucken! Ich möchte doch gern mal wissen, ob der Herr Wagner nur eine minimale Ahnung vom Radsport hat. Ich denke nicht und es ist einfach lächerlich, sich über rasierte Beine lustig zu machen und indirekt zu behaupten, alle Rennfahrer haben EPO im Blut. Viele dieser Herren mit den rasierten Beinen haben so viel Geld verdient, wie die ganze PC-Games-Redaktion zusammen nie verdienen wird. Vielleicht liegt es an dem Beruf Presse-Fritze, irgendeinen Unsinn zu verbreiten? Zu dem Text muss man anmerken, dass ich selber Radsport im Jugendbereich betreibe, mir schon seit drei Jahren regelmäßig die PC Games kaufe und das in Zukunft nicht mehr tun werde. Meine Freunde denken genauso.

MFG, ANDREAS S.

Werter Herr S. aus K.!

Ich habe Herrn Wagner auf diesen Vorfall hin angesprochen. Herr Wagner bedauert zutiefst, angedeutet zu haben, alle Rennfahrer hätten rasierte Beine.

Was mich ein wenig wundert, ist Ihre Entrüstung. Ist es nicht wirklich so, dass es im Radsport üblich ist, sich die Läufer zu enthaaren? Eine Aussage über alle oder bestimmte Radfahrer wurde von meinem Kollegen ja zudem nicht getroffen. Die Bemerkung über EPO mag sarkastisch gewesen sein, wurde aber auch nicht aus den Fingern gesogen. Selbst jemand wie ich, der eine oberflächliche Kenntnis des Radsports hat, konnte schon Berichte über diesbezügliche Untersuchungen lesen, die keineswegs vom Kollegen Wagner verfasst wurden. Über die finanzielle Situation dieser radelnden Herren möchte ich mich nicht näher auslassen. Zudem hat das mit dem Thema nichts zu tun, genauso wenig wie das Einkommen Herrn Wagners. Auf dieses Niveau begebe ich mich erst, wenn Sie mir die Höhe Ihres zu versteuernden Einkommens angegeben haben. Auf Haralds Visitenkarte steht übrigens „Editor", gleichbedeutend mit „Redakteur", und keineswegs Presse-Fritze. Kann es sein, dass wir beide einer Verwechslung aufgesessen sind? Ein „Fritz" ist bei uns im Haus nicht tätig. Zusammenfassend bedaure ich die Unstimmigkeiten mit Ihnen und Teilen unserer Redaktion. Ich bin gerne bereit, stellvertretend Buße zu tun, und biete Ihnen an, beim Polieren Ihrer Goldwaage behilflich zu sein, wenn Sie dafür nicht alle unsere Worte damit abwiegen.

Geizkragen

Hi PC-Games-Team,

in den folgenden Zeilen werde ich euch etwas mitteilen, was ihr vielleicht gar nicht gerne hören werdet: Ich gehöre zu derjenigen stetig heranwachsenden Gruppe von PCG-Lesern, die die jeweils aktuelle Ausgabe eures spitzenmäßigen Magazins umsonst (d. h. = kostenlos) lesen können. Wie? Ganz einfach: Wir gehen in unsere örtliche Bücherei, lesen dort die PCG mit Vergnügen durch und bekommen sogar die beiden CDs beziehungsweise die DVD 14 Tage gratis (länger brauche ich die sowieso nicht) ausgeliehen. Meine ganze Clique macht das schon so. Das bedeutet (in meiner Clique sind z. Zt. 7 Personen), dass euch bislang jeden Monat exakt DM 69,30 DM (= 7 x DM 9,90) und im Jahr sogar DM 831,60 durch die Lappen gegangen sind. Multipliziert das Ganze mal auf zehn Jahre hoch. Kein Wunder, dass Rainers gehalt nach wie vor klein geschrieben wird. Entweder ihr leitet sofort eine Razzia ein, die sämtliche Büchereien in Deutschland nach PCG-Heften durchsucht und selbige mitnimmt, oder ihr habt weiterhin einen extremen Umsatzverlust und die daraus resultierende inkorrekte Schreibweise von Rainers Einkommen, verursacht von euren treuesten Lesern.

VIELE GRÜSSE: MON YCATCHER

Sehr schön, deine lehrreichen Ausführungen. Darf ich dich „Judas" nennen? Natürlich hat man immer die Möglichkeit, etwas umsonst zu schmaro... äh ... bekommen. Ob es immer die beste Möglichkeit ist, wird bezweifelt. Ganz abgesehen davon, dass ich arbeitslos wäre, wenn wir nur Leser wie dich hätten, beruhigt mich die Tatsache, dass Büchereien sich stets an ungünstig gelegenen Orten befinden (das wurde mir so zugetragen) – im Gegensatz zum freundlichen Zeit-



ROSSIS RUMPELKAMMER



Das Internet (www = weltweite Wundertüte) kann alles. Schlaflos machen und beim Einschlafen helfen.

HTTP://WWW.ROCKSCHOOL.COM



Vom harten Leben eines Rockmusikers kündet eine meiner Lieblingsseiten. Wer schon immer wissen wollte, ob er das Zeug zum Rockstar hat, sollte unbedingt auf diese Seite surfen. Warnung: Ungeeignet für die Arbeitszeit, weil sie nur richtig laut richtig gut ist. Die zweite Warnung gilt dem ungeheuren Suchtpotenzial dieser Seite.

HTTP://WWW.ACHTZIGER.DE



Die 80er sind momentan schwer in Mode. Schier unverständlich für alle, die sie aktiv erlebt haben, weil wir inzwischen ungern an unseren damaligen Geschmack bezüglich unserer Frisuren erinnert werden. Von anderen Dingen wie Ina Deter will ich erst gar nicht klagen – das hab ich verdrängt. Die Mummelgreise unter uns werden wehmütig seufzen, weil alles so schön vertraut ist. Die Jüngeren werden andere Geräusche machen.

HTTP://WWW.GO2SLEEP.BE
Bei Schaf – äh ... Schlafstörungen empfiehlt die Stiftung RossiTest diese Seite.

schriftenhändler gleich an der Ecke. Was du gänzlich übersehen hast, ist jedoch der Hygienefaktor! Dein Zeitschriftenhändler stellt die PCG frisch aus dem hygienisch verpackten Stapel in das makellos reine Regal. In der Bücherei geht deine Games durch viele Hände, die allesamt Keime hinterlassen. Die gesundheitlichen Risiken können nicht mal in Ansätzen abgeschätzt werden. Es soll schon Untersuchungen gegeben haben, bei denen herausgefunden wurde, dass Spätwirkungen, welche man bisher den Nachwirkungen von Ecstasy nachgesagt hat, ausschließlich durch so genannte „Schmierübertragung" bei Zeitschriften hervorgerufen wird. Was bei Büchern nicht allzu schlimm ist (die berührte Fläche ist im Gegensatz zu einer Zeitschrift deutlich geringer!), kann in solchen Fällen ungeahnte Konsequenzen haben, von denen die grausamsten erst im Alter auftreten (zum Beispiel Haarausfall und Kurzsichtigkeit). Du wirst noch an mich denken, wenn du den Eingang der Bibliothek nicht mehr siehst! Aber sei beruhigt. Wir liefern auch Glatzköpfen ihre Games ins Haus – natürlich hygienisch einwandfrei verpackt.

Ego-Shooter

Hi Rossi!

Sag mal, wie kommt es eigentlich, dass du immer so geniale, einfallsreiche, machohafte, doch in den wichtigen Momenten sehr sensible (wegen Überschleimung stark gekürzt. Anm. von RR) Antworten verfassen kannst? Kein Hänger, nichts. Seit Jahren. Ich sag ja schon lange, der Bayerische Kulturpreis für Literatur sollte eigentlich dir gehören! Doch was ist eigentlich los mit deinem natürlichen Selbstvertrauen? Als ich letztens die Antwort auf den „Ich will die Redaktion besichtigen"-Leserbrief las, konnte ich mir eigentlich nur zwei Gründe ausdenken, warum du von Büroverbarrikadieren usw. schreibst:

1.) Dir scheint ein gesundes Maß an Selbstbewusstsein, Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl abhanden gekommen zu sein. (Vergiss übrigens nie: Aussehen kommt neuerdings bei Frauen erst an 17. Stelle, zuvorderst ja immer noch: Humor. Hast du doch, oder nicht?)

2.) Du hast ein ausgeprägtes soziales Bewusstsein und willst die Menschheit vor einer erbärmlichen und gefährlichen Kreatur schützen. (Kann man dich dann nicht irgendwie in einem extra für dich eingerichteten Gehege besichtigen? Wenn man dir nur genug Bier, Kaffee und Zigaretten vorwirft, sollte das doch kein Problem sein, oder? Was trifft hier nun eher zu?

Bis auf weiteres, live long and prosper und bleib der böse Onkel, der du immer schon gewesen bist!

STEFAN

Ich muss hier mal voranstellen, dass ich keineswegs überall beliebt bin. Nicht jeder hat so einen abgefahrenen Geschmack wie du. Dementsprechend ist auch mein Ego bisweilen dünn besaitet. Gleich nach dem Frühstück räume ich immer die Steine auf, die nächtens durchs Fenster geworfen wurden, sammle die Drohbriefe vor der Türe ein und fahre ins Büro, wenn nicht grad mal wieder meine Reifen durchstochen wurden. Ich schleich mich durch den Hintereingang rein und hol wieder die Drohbriefe aus meinem Postfach ab. Wenn es einmal nicht tickt, könnte das ein guter Tag werden. Mittags gehe ich gelegentlich essen und behaupte, Automechaniker zu sein, um keine unliebsamen Überraschungen in meiner Mahlzeit vorzufinden. Dann wieder Drohbriefe und Reifenwechseln bis zum Abendessen, das ich aus Kostengründen bei der örtlichen Heilsarmee einnehme. Auch dein Vorschlag mit dem Gehege dient nicht gerade dazu, mein Ego aufzubauen. Mein Humor bringt die Frauen zwar zum Schreien, aber in den seltensten Fällen handelt es sich dabei um Freudenschreie. So, und jetzt lass mich alleine. Ich muss Reifen wechseln.

Werbung

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

die Zeitschrift, bei der Sie angestellt sind, ist ja ganz gut (ich bin Abonnent), aber leider muss ich doch aufgrund der letzten Ausgabe Kritik üben. So versuchte ich, die Leserbriefe auf Seite 206 lesen, da ich aber männlichen Geschlechts bin, war es mir unmöglich, die Leserbriefe zu lesen, da sich auf Seite 207 jede Menge Covers der Männer-Zeitschrift „FHM" mit jeder Menge knapp bekleideter Schönheiten befanden und ich aufgrund meines Erbgutes nicht imstande war, mich auf die Leserbriefe zu konzentrieren. So bitte ich Sie inständig, auf männliche Leser Rücksicht zu nehmen und derartige Werbung entweder zu unterlassen oder auf die Rückseite zu drucken, auf der man sich auf nichts anderes konzentrieren muss. Ich wäre Ihnen sehr verbunden.

MFG, FELIX, MÜNCHEN

Eigentlich dachte ich ja, die Werbung von Äff Äitsch Ämm wäre rein optisch eine willkommene Abwechslung zu dem hässlichen Ding auf Seite 206. So kann man sich irren.

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

In deinem Fall könnten vielleicht kalte Duschen helfen, um den schier übermächtig sprudelnden Hormonstau so halbwegs im Zaum zu halten. Da die PC Games auf hochwertiges Papier gedruckt wird, kannst du sie auch bedenkenlos mit nassen Fingern anfassen. Ich sollte an dieser Stelle jetzt aber sehr schnell das Thema ändern, um nicht grauenhaft falsch verstanden zu werden, seh ich gerade. Zurück zum Thema. Annähernd 100 % unserer weiblichen Leser fühlten sich durch besagte Anzeige nicht oder nur oberflächlich abgelenkt. Das nur am Rande. Meiner Meinung nach war die Aufforderung „Mach den Härtetest" im Anschluss an meine Seiten nicht grad unpassend.

Wasserfest

Hallo PC Games!

Neulich ist mir etwas Komisches passiert. Als ich mich im Bett umdrehte, habe ich aus Versehen mein Glas Mineralwasser umgeworfen. Ja, ich oute mich als Mineralwassertrinker. Das wäre ja nicht so schlimm, wenn auf meinem Nachttisch nicht auch die PC Games gelegen wäre. Ich war aber mächtig erstaunt, dass ihr das Wasser nichts ausmachte. Ich konnte sie trockenwischen, ohne dass sie Schaden genommen hätte. Ich bin begeistert, welch strapazierfähiges Papier ihr verwendet. Gratuliere!

BENNO

Ehe du mir noch mit anderen Tests aus deinem Schlafzimmer kommst, drucke ich deine Mail lieber gleich ab, um Schlimmeres zu vermeiden. Schön, dass endlich mal jemandem auffällt, wie viel Sorgfalt wir auf die Auswahl unseres Papiers legen. Nicht nur, dass es antibakteriell beschichtet ist – es ist auch extrem widerstandsfähig gegen Nässe aller Art. Das schließt zwar Saugfähigkeit und somit eine Verwendung, die wir eh nicht gern sehen würden, aus, aber das soll hier nur am Rande erwähnt werden. Aus Rücksicht auf meine Arbeitsgewohnheiten ist das Papier zudem noch extrem schlecht brennbar und kann mit normaler Zigarettenglut nicht entzündet werden. Um Verletzungen vorzubeugen, haben wir zur Gänze auf Klammern verzichtet und benutzen ausschließlich biologisch unbedenklichen Klebstoff. Lediglich an den Ecken (Verletzungsgefahr!) arbeiten wir noch. Leider ist der Markt noch nicht reif für eine runde Zeitschrift.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft: chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD

Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen zu Hardware-Tests

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenleitung:


Ina Schubert
-346 (PC Games)


Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@cms.computec.de)

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782
PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783
PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361
PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@pvz.de

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage
2. Quartal 2001
270.421 Exemplare



Ermittelte Reichweite
970.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats November?



HEISSER REIFEN Auf dem ECTS-Messestand von Big Ben ging's offenbar rund.

An einem Samstag im September erreichte uns die E-Mail von Christopher Hümbs aus Ratingen. Wir revanchieren uns für seinen „Schnappschuss des Monats" mit einem großen Karton voller PC-Spiele, die vom Redaktions-Team sorgfältig ausgewählt wurden. Diesen Preis haben wir auch in diesem Monat zu vergeben – machen Sie mit!

Gewinn-Hotline:	0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Dr.-Mack-Straße 77 D-90762 Fürth
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 22. Oktober 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SO LÄFFT'S BISSNESS Testspieler Lothar Matthäus und EA-Europa-Boss Florin bei der Vorstellung von FIFA 2002 in Paris.

Am 7. November erscheint die PC Games 12/2001

FIFA 2002

Frei belegbare Steuerung! Eine scheinbare Banalität lässt **FIFA**-Fans jubeln. Wir beschreiben und zeigen nicht nur die Neuerungen der Grafik, sondern analysieren auch, ob sich **FIFA 2002** tatsächlich so viel anders spielt, wie sich dies bei der Vorab-Version angedeutet hat.

Pool of Radiance 2

Mit dem Wort „Kultstatus" muss man vorsichtig umgehen – **Pool of Radiance** hat ihn unbestritten. PC Games testet die Fortsetzung und erklärt die Unterschiede zu entfernten Verwandten wie **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2**.

Strategie-Hits im Test

In der nächsten PC Games steht, mit welchen Strategie-Knüllern Sie ungemütliche Herbsttage und die Vorweihnachtszeit begehen können. Bei der Riesenauswahl ist für jeden was dabei: **Civilization 3** ist das erste **Civilization** seit Jahren, bei dem Top-Designer Sid Meier wieder höchstpersönlich Regie führt – das bürgt für Qualität. Fans von Aufbauspielen à la **Rollercoaster Tycoon** freuen sich auf das putzige **Zoo Tycoon**: Als Direktor eines Tiergartens richten Sie Ihren tierischen Untermietern ein gemütliches Zuhause ein. Fragt sich nur: Kann Microsoft die technisch betagte Grafik durch Spieltiefe wettmachen? Begeisterte Spieler der Superhits **Die Sims** und **Black & White** fiebern dem angekündigten Add-on-Nachschub entgegen: **Hot Date** bringt knisternde Erotik in die Seifenoper-Welt Ihrer Sims, **Creature Isles** verbessert die ohnehin brillante **Black & White**-Grafik und lässt Sie neue Kreaturen züchten.

Aquanox

Die **Schleichfahrt**-Macher von Massive lassen Sie in gigantische Unterwasser-Welten voller Action und Abenteuer abtauchen. Bei uns lesen Sie, ob Sie auch ohne GeForce-3-Karte und 1-GHertz-Rechner Spaß mit **Aquanox** haben können.

Tipps & Tricks

Die **Wiggles**-Komplettlösung, **Commandos 2**-Profi-Tipps, geheime **Zoo Tycoon**-Tricks, ausgefeilte **Aquanox**-Taktiken – und das ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem großen Programm, das sich unser Tipps-Team für die nächste Ausgabe vorgenommen hat.



FIFA 2002



Civilization 3



Pool of Radiance 2

GHANDI CHRONICLES





Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage – 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine aktuelle CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier und sein Musikprojekt **Mittermeier & Friends** finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level können Sie unter www.pcgames.de nachlesen.

Hallo Zielgruppe!

So, mal wieder Zeit für heftige Fingerübungen, mal wieder Zeit für harte Spieler. **Gunman Chronicles**. Ich, meine Faust, mein Messer, meine Laserpistole. Und hinein in den ersten Level. Ja, gut, wenn ihr meint, erstmal Schussübungen, aber bitte etwas schneller, ich will auf Einsatz. Und dann hab ich mich erstmal durchgetobt, über zwei Planeten, wilde Welten, ich und mein Panzer.

Doch irgendwann dann steh ich allein in der Wüste, auf einem fremden Planeten, es ist verdammt heiß und ich frage mich: Michl, was soll das eigentlich? Du stehst hier allein in der Wüste auf einem fremden Planeten, dir ist heiß und du erschießt Skorpione. Ist es das, was du wirklich willst? Ist das die Erfüllung all deiner Wünsche, Träume und Grafikkartenmegabytes? Ist **Half-Life** ein Leben halb gelebt? Und überhaupt, was ist mit dem hiesigen Ökosystem? Vielleicht vermehren sich die Ratten, wenn die Skorpione sterben, und dann haben die Krokodile kein Futter mehr und schließlich sterben die Raptoren. Wer weiß, wie sich das auf das Universum auswirkt? Und das alles nur, weil du diesen bösen General ausschalten willst. Das ist doch egoistisch.

Da war mir klar: So kann ich nicht weitermachen. Ich meine, was wäre, wenn wir selbst nur Figuren in einem riesigen Spiel sind, das an einem riesigen PC in irgendeinem göttlichen Arbeitszimmer gespielt wird? Wo Gott ins Zimmer kommt und seinem Sohn sagt „Jetzt hast du aber lang genug gespielt. Ich brauch den Rechner, ich muss Buddha einen Brief schreiben". Und der Sohn drückt auf SAVE und wir gehen schlafen.

Wenn es so wäre, würden wir doch auch nicht wollen, dass da plötzlich einer rumläuft, Gunman heißt und Kleinholz aus der uns bekannten Erde macht. Oder unsere Haustiere erschießt, weil angeblich irgendein General durchgeknallt ist. Wo gibt's denn so was?!

Ich muss also etwas ändern. Ich beschließe, mal mit dem General zu reden, so von Mann zu Mann. Also RESTART. Und diesmal werde ich es ohne Waffen versuchen. Doch das ist gar nicht so einfach. Die Schergen der Konkurrenz sind nicht sehr kommunikativ. Aber auf dieses Niveau begebe ich mich nicht. Allerdings, nachdem sie mich das 82. Mal erschossen, gesprengt und den Sauriern zum Fraß vorgeworfen haben, habe ich meine Taktik umgestellt. Ich kann auch anders. Stichwort GODMODE, sozusagen der elektronische Diplomatenpass, Immunität eingeschlossen.

So hab ich es bis zum General geschafft. Aber der hat mir einfach nicht zugehört. Ich habe sogar in die Luft geschossen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen, aber er hat das völlig missverstanden und gleich die halbe Anlage hochgejagt. Mit so jemandem kann man nicht reden. Deswegen habe ich ihn und sein Spiel einfach von meinem Rechner entfernt. Ha! Ich werde mir jetzt was Schönes, Nettes, Familienfreundliches suchen. **Alice** klingt doch nach einem Spiel, das das Herz erwärmt. Denn wie sagt schon der General? Nur, was richtig sauber ist, kann richtig glänzen.

Bleibt sauber, Peace
Euer Michl

STAR TREK®

ARMADA II







ACTIVISION®